

2'95€
200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | N64 | GB COLOR
HOBBY PRESS
Nintendo®
A
SE ACERCA EL JUEGO MÁS FLIPANTE PARA TU GAMECUBE
ASÍ SERÁ «ENTER THE MATRIX»
¡PREPARATE A VIVIR UNA GENIAL AVENTURA!!
NUEVO «LEGEND OF ZELDA» PARA TU GB ADVANCE
¡¡PLATAFORMAS DE MODA!!
RAYMAN 3
¡Atrévete con el héroe que rompe moldes!
GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance
Nº 124
MARZO
00124
8 424094 810024
¡¡LOS BOMBAZOS QUE VIENEN PARA CUBE!!
RESIDENT EVIL ZERO
METROID PRIME
LAS DOS TORRES
DAKAR 2
INTERNATIONAL
Nintendo
LICENSED PRODUCT

Si supieras que este bebé iba a crecer hasta convertirse en un científico loco creador de un virus mortal que acabaría borrando la humanidad entera de la faz de la tierra, ¿qué harías?



En exclusivap ara

NINTENDO GAMECUBE



residentevilzero.co.uk

Si crees que ahora es un monstruito espera a que crezca

Regresa donde todo empezó



PORTADA

Analizamos con todo detalle RAYMAN 3 para CUBE y Advance

Puntuamos el juego de moda en el género plataformero. Y por si te quedas con ganas, regalamos un póster.

PÁGINAS: 48 Y 56



PREVIEW

Qué poderío de METROID PRIME en GC

Va a ser uno de los triunfadores del año. Aquí podéis empaparos de él.

PÁGINA: 16

NOVEDADES





Disfruta del mejor torneo MORTAL KOMBAT en GC

Tómate en serio los juegos de lucha, llega el gran torneo y querrás ganar.

PÁGINA: 36

REPORTAJE

¿Listo para descubrir lo último en juegos de acción? ENTER THE MATRIX

Entra en Matrix y descubrirás un juego que no es una película pero tiene un guión de cine... ¿No quieres saber lo que es Matrix? Pues aquí está.





Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, María Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Sergio Martín, Bruno Nievas, Héctor Domínguez, Angel Luis Guerrero, José Cobas, Aleix Ibars, Sergio Llorente, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero: José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Directora de Marketing: Desirée Muñoz
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón
Coordinación de Producción: Miguel Vigil
Departamento de Sistemas: Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axelsp.com
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 906 301 830
Fax: 902 151 798
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27
7ª planta 28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: RUAN
Avda. Industria, 33 28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de Axel Springer Verlag





www.nintendo.es
Nintendo
GAMING 24:7.
Yoshi's Island
Super Mario Advance 3
Metroid Fusion
Game & Watch Gallery Advance
6 Games in 1!
Disney's Magical Quest Starring Mickey & Minnie
Super Mario World
Super Mario Advance 2
Textos ñ *en castellano
*excepto Game&Watch Gallery
Juegos para no parar
GAME BOY ADVANCE

INFOGRAMES ABRE FUEGO CON "PHANTASY STAR"

En Game Boy **Advance** tendremos los superclásicos de **Sega**

La compañía francesa ha preparado un plan de lanzamientos para CUBE y GB Advance que incluye clásicos (Sonic) y estrenos de lujo (Ikaruga).

Infogrames y Nintendo estrenarán oficialmente el juego online en Cube el próximo **7 de marzo,** con el lanzamiento de «Phantasy Star Episodio I & II Online». El mismo día saldrán a las tiendas el **módem para la consola y un adaptador de banda ancha,** complementos necesarios para disfrutar de este RPG a través de Internet. Excepto la fecha, no hay nada claro aún sobre estos nuevos periféricos: ni el precio, ni las formas de conexión. Nintendo no suelta palabra, pero tranquilos, que ya hablarán. Respecto al juego, sabíamos que iba a tener novedades pero no que fueran tan jugosas. Como habéis leído, reunirá dos. El primero incluye los **dos "Phantasy Star originales"** con nuevos modos y desafíos. El **Episodio II será una aventura exclusiva** para Cube en la que combatiremos contra nuevos monstruos en nuevas mazmorras.

Al mismo tiempo asistiremos a otro acontecimiento de similar alcurnia: llega a GameCube **«Sonic Megacollection»**. Un recopilatorio con 7 juegos protagonizados por el erizo: tres entregas de «Sonic the Hedgehog», «Sonic 3D Island», «Sonic & Knuckles», «Dr. Robotnik MB Machines» y «Sonic Spinball».

De nuevo en marzo, y todavía en GameCube, **«Zapper»** verá la luz el día 7, a la vez que **«Super Monkey Ball 2»; «NHL2k3»** llegará el día 21. En abril saldrán **«Superman»** e **«Ikaruga»**, un "shooter" espacial absolutamente revolucionario.

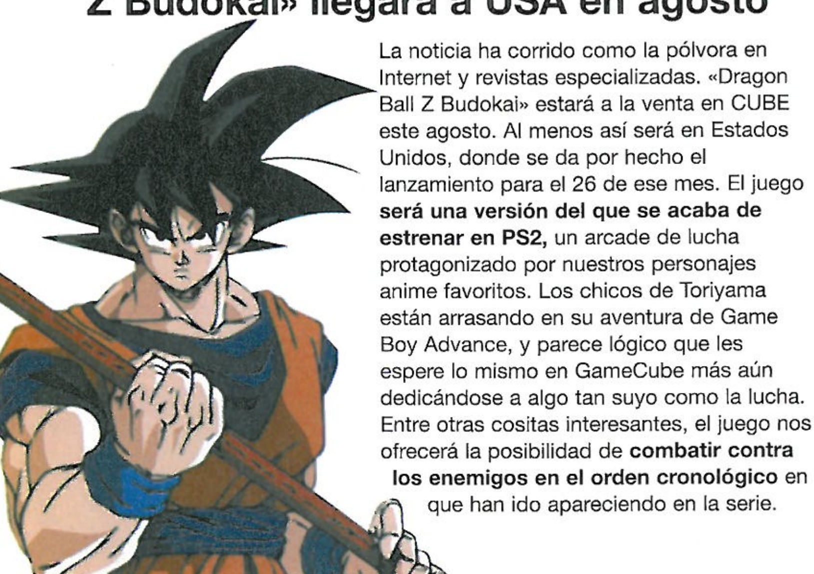
En GB Advance, los lanzamientos llegan en marzo. **«Phantasy Star Chronicles»** saldrá a la venta el día 7. **«Sonic Advance 2» y «Super Monkey Ball Jr.»** llegarán a finales de mes. Y en abril tendremos **«Sega Rally»** y una nueva entrega de **«Dragon Ball Z»**. Un pelín antes en febrero, **¡¡«Virtua Tennis»!!**



Phantasy Star. *Dos capítulos en uno. El primero, con los dos Phantasy que han salido en otras consolas; el segundo, una aventura diseñada en exclusiva para CUBE.*

DRAGON BALL PODRÍA SALIR EN GAMECUBE ESTE VERANO

Según nuestras noticias, «Dragon Ball Z Budokai» llegará a USA en agosto



La noticia ha corrido como la pólvora en Internet y revistas especializadas. «Dragon Ball Z Budokai» estará a la venta en CUBE este agosto. Al menos así será en Estados Unidos, donde se da por hecho el lanzamiento para el 26 de ese mes. El juego **será una versión del que se acaba de estrenar en PS2,** un arcade de lucha protagonizado por nuestros personajes anime favoritos. Los chicos de Toriyama están arrasando en su aventura de Game Boy Advance, y parece lógico que les espere lo mismo en GameCube más aún dedicándose a algo tan suyo como la lucha. Entre otras cositas interesantes, el juego nos ofrecerá la posibilidad de **combatir contra los enemigos en el orden cronológico** en que han ido apareciendo en la serie.

LOS SIMS CAMBIAN DE BANDO

El "bestseller" para ordenadores verá la luz en GameCube esta primavera

Electronic Arts está detrás de esta maniobra, junto a Maxis y Edge of Reality. Entre los tres nos van a poner en el pellejo de los Sims, un **"simulador de vida", protagonizado por la familia más popular** entre los jugones. A los mandos del juego tomaremos decisiones tan importantes como fundar una familia, conseguir un trabajo; **controlaremos nuestras relaciones con los vecinos, amigos;** en realidad crearemos un nuevo universo que explorar y en el que divertirnos. Esta versión además incluye personajes y criaturas que no aparecían en otras versiones. Lo disfrutaremos esta **primavera.**



La acción se desarrolla en escenarios 3D perfectamente detallados y llenos de cosas.



La vida, eso es lo que vamos a controlar aquí. Nuestras relaciones, cada decisión...

Super Monkey Ball 2. Si la primera parte nos sorprendió, ésta, con nuevos minijuegos, personajes, fases y desafíos, nos va a atrapar. A principios de marzo será un hecho.

Sega Rally. Tras la estela de los mejores de coches, "Colin" y "V-Rally 3", esta versión pone en juego coches 3D en escenarios de lo más variado.

Virtua Tennis. Los grandes nombres del tenis te desafían a un torneo en el que, si quieres, puedes empezar desde "abajo" y llegar a ser el mejor.

Sonic Megacollection. Frótate los ojos porque esto es de verdad. Siete juegazos de Sonic, de diferentes géneros, en un sólo DVD y por supuesto en exclusiva para CUBE.

LA AVENTURA MÁS COMPLETA CON «BATMAN: DARK TOMORROW»

El héroe enmascarado de DC Cómics peleará, saltará y ajusticiará supervillanos en Cube.

"¡Eh, chavales, que ya llego! En Kemco me han dicho que ya está listo mi juego y que podéis hablar de él". Vale, bien, Batman. Pues hablamos de él ahora mismo, tranquilo. El "Dark Tomorrow" de Batman estará en las tiendas a finales de marzo. Por fin, porque ya nos lo habían anunciado hace tiempo. Y cumplirá con todas sus promesas: un guión potente, 60 minutos de secuencias cinemáticas y una mezcla de géneros que va a atrapar a cualquier jugador. Acción, lucha, aventura, tendréis que resolver puzzles, conducir vehículos, y por supuesto enfrentaros a los rivales de costumbre. Porque está inspirado en los comics de DC, aunque su aspecto sea el de las pelis de la Warner. Lo dicho, que Proein nos lo traerá ya en primavera. ¿Te has enterado, murciélago?



En plena forma. A pesar de ser "un cincuentón", nuestro héroe de la capa negra podrá saltar, trepar, dar patadas...

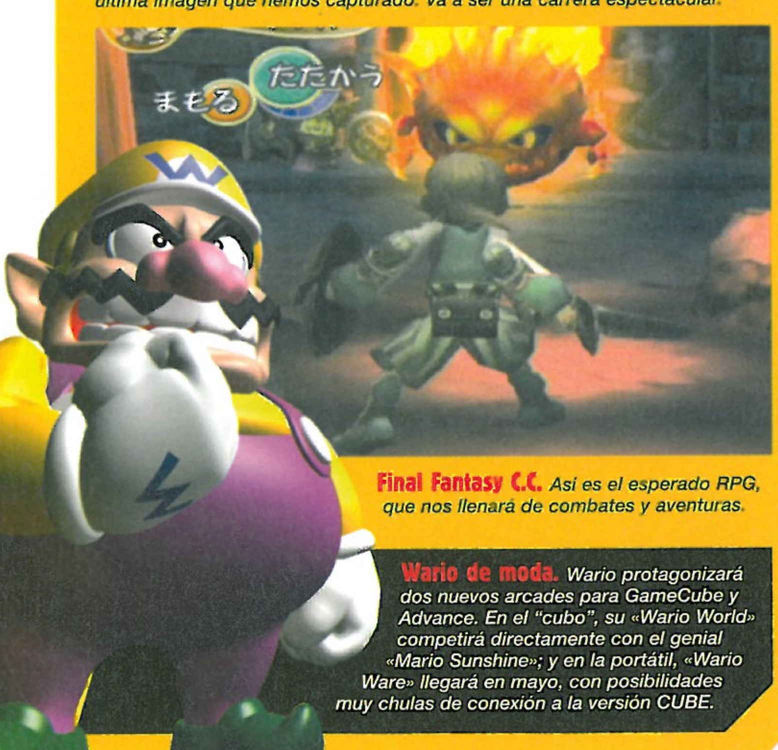
"FINAL FANTASY" REFUERZA LA LÍNEA DE NINTENDO

"F-Zero" y "Mario Kart", las otras grandes apuestas para GameCube

Si el presente de Nintendo son «Metroid Prime» (marzo) y «Zelda: the Wind Waker« (mayo), el futuro pasa por el reciente anuncio de **«Final Fantasy Crystal Chronicles». Nintendo España ha confirmado que distribuirá el esperadísimo RPG de Square,** tanto para CUBE como el **«Final Fantasy Tactics»** para Game Boy Advance (conectables). Será a final de año, así que queda tiempo para que os mordáis las uñas. Si no os crecen mucho, tranquilos porque a más corto plazo las apuestas dan por seguro éxitos como "F-Zero", "Mario Golf" o "Mario Kart". Los dos primeros para después de verano, y el otro para navidades quizá. En junio, con fecha confirmada, aterrizará «Wario World» y su inmensa mansión atiborrada de joyas... convertidas en malvados soldados. Con el solecito esperamos también un nuevo hardware, el **Game Boy Player.** Se coloca bajo la consola y permite jugar a través de GameCube con todos los juegos de GB Advance y Color. Así que os interesará saber que Pokémon Rubí y Zafiro estarán aquí, listos para arrasar, en **julio** (vistazo a la revista Pokémon).

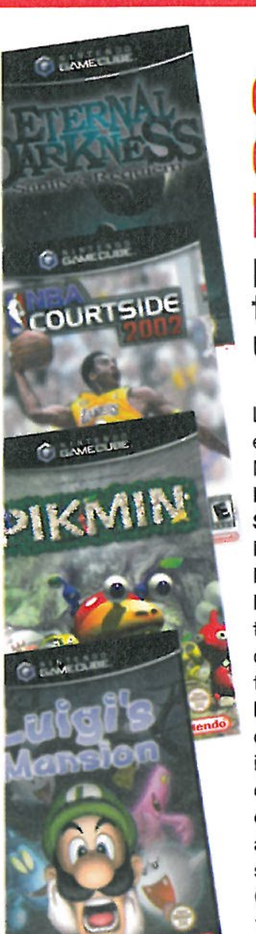


F-Zero. *El desarrollo de Sega cada vez tiene mejor aspecto. Esta es la última imagen que hemos capturado. Va a ser una carrera espectacular.*



Final Fantasy C.C. *Así es el esperado RPG, que nos llenará de combates y aventuras.*

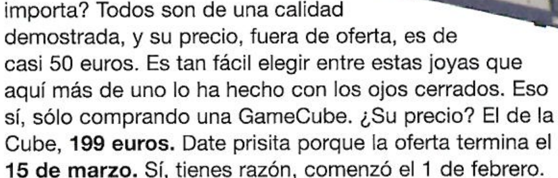
Wario de moda. *Wario protagonizará dos nuevos arcades para GameCube y Advance. En el "cubo", su «Wario World» competirá directamente con el genial «Mario Sunshine»; y en la portátil, «Wario Ware» llegará en mayo, con posibilidades muy chulas de conexión a la versión CUBE.*



CÓMPRATE UNA GAMECUBE Y MÓNTATE TU PACK

Desde el 1 de febrero, elige tu juego gratis al comprar una Nintendo GameCube





Los juegos que puedes elegir en esta increíble promoción de Nintendo España son: **Luigi's Mansion, Wave Race: Blue Storm, NBA Courtside 2002, Pikmin, Disney's Magical Mirror, Doshin the Giant y Eternal Darkness.** Sólo tiene que cumplirse una condición: que el juego que tú quieras esté disponible en la tienda. Si no está, tendrás que elegir otro. Pero, ¿qué importa? Todos son de una calidad demostrada, y su precio, fuera de oferta, es de casi 50 euros. Es tan fácil elegir entre estas joyas que aquí más de uno lo ha hecho con los ojos cerrados. Eso sí, sólo comprando una GameCube. ¿Su precio? El de la Cube, **199 euros.** Date prisita porque la oferta termina el **15 de marzo.** Sí, tienes razón, comenzó el 1 de febrero.

LA NBA VUELVE A LA PANTALLA DE CUBE POR PARTIDA DOBLE

Infogrames lanza «NBA2K3», y EA Sports hará lo propio con «NBA Street Vol. 2»

En «NBA Street Vol.2», la vieja y la nueva escuela de jugadores compiten en **canchas callejeras** "populares" de Estados Unidos. Hay 25 estrellas de todos los tiempos, y 125 actuales. Déjalos a todos en una cancha de Brooklyn y espera a que jueguen. Pruébalo en **abril, vía EA Sports.**

El mismo nivel de espectáculo, sólo que en **canchas "oficiales"**, recrea «NBA2K3». El juego de Sega estrena sistema de animaciones, que "moverá" a los jugadores de forma natural. Podremos bloquear eficazmente a los rivales en los rebotes, aprovecharnos de un nuevo sistema de pases y descubir un **modo franquicia** para decidir cualquier aspecto del equipo. Lo lanza **Infogrames** ya mismo.





Arriba, «NBA2K3», el basket espectáculo de Sega. Abajo, basket en plena calle con «NBA Street Vol. 2».

UBI SOFT PRESENTA EN CHINA LA VERSIÓN CUBE DE SPLINTER CELL

Basado en el bestseller de Tom Clancy, promete situaciones de tensión y realismo

Ubi acaba de presentar en Shanghai (China) la versión para GameCube de «Splinter Cell». Por lo que vimos, contará con **un nivel más** que la entrega original, además de 30 minutos con secuencias cinemáticas y una intro de 4 minutos en 3D. En el juego te convertirás en un espía de élite con la misión de **infiltrarte en lugares donde el sigilo y la prudencia** serán claves para avanzar. Ubi promete tenerlo listo para mayo.



Primicia. *Pues sí, esta es la primera pantalla para Cube disponible. Abrid bien los ojos y flipad.*

AUN MÁS REAL, AÚN MÁS SALVAJE

Finalmente, Acclaim lanzará el esperado «Burnout 2» para GameCube en mayo



Habrá una nueva galería de coches para elegir.



Los golpes y accidentes en cadena seguirán siendo uno de los grandes atractivos.

Fans de los juegos de coches, carreras y velocidad, Acclaim ya tiene a punto la nueva entrega de "Burnout", el título que ha cambiado la forma de ver estos juegos. Esperemos que no suene mucho a tópico, pero tenemos que decir aquello de "y si os gustó la primera parte, preparaos para lo que nos han preparado ahora". Sí, porque la gente de **Criterion Studios quiere que su juego de coches vaya un paso por delante del resto,** y eso significa que a la experiencia de conducir a toda velocidad por calles repletas de tráfico, se unirán nuevos parámetros que añaden profundidad y duración. Hablamos de **nuevos modos de juego, un motor gráfico mejorado, un sistema de accidentes rediseñado...** En mayo, todos lo aplaudiremos. De momento, tensa espera (y con ganas).

Nuevos modelos. *Y también nuevos modos, aunque todo es muy secreto todavía, porque la versión de GameCube tendrá cosas en exclusiva.*

EL 28 DE MARZO LLEGA LA GAME BOY ADVANCE SP

Disponible en negro, azul, plata, a un precio entre 130 y 140 Euros

Ya hemos tenido la nueva GB Advance SP en nuestras manos. Abierta, plegada, con y sin luz, y no cabe duda de que el revuelo está justificado. Ya sabéis que su **diseño plegable** la convierte en casi extraplana: cerrada sólo mide 2.4 cm de grosor. El tamaño es de 8x8 cm, y su peso tan sólo 143 g. Pero lo mejor es su pantalla: 32.000 colores, 240x160 puntos de resolución, y luz frontal (no retroiluminada como dijimos). Esto permite que podamos elegir siempre entre jugar con o sin luz, cosa que notaréis en el consumo de energía. Su batería de Litio durará entre 10 horas (con luz) y 18 de juego continuado. Podéis recargarla en 3 horas.

La nueva GB Advance SP es compatible con todos los juegos de Game Boy Advance y Color. Saldrá a la venta en tres colores, y su precio máximo será de 140 euros.

En Japón han hecho un **pack SP y «Final Fantasy Tactics»,** que al cambio sale por 150 euros. ¡Qué pasada!

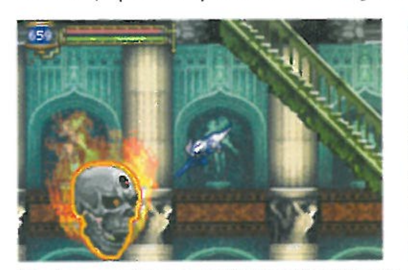


Abierta y cerrada. *Aquí la tenéis en los dos colores que nos faltaban por mostraros. Una monada, también en plateadito.*

COGE EL LÁTIGO QUE NOS VAMOS DE CASTLEVANIA

Konami está listo para lanzar «Castlevania: Aria of Sorrow»

Tras "Circle of the Moon" y "Harmony of Dissonance", Konami vuelve a las andadas con la tercera entrega de Castlevania para GBA. Las dos anteriores han batido records, así que ésta viene con el pan bajo el brazo. El pan y el ajo, que es más propio, aunque el nuevo protagonista no será esta vez del clan Belmont. El héroe se llama **Soma Cruz** y el sitio es un castillo, cómo no, sólo que hemos **viajado al 2035.** La forma de luchar también ha evolucionado. Ahora **podremos robar las almas** de los enemigos caídos y adoptar sus ataques y habilidades. Hasta 100 diferentes, que podremos intercambiar via cable link con otros amiguetes. Si os mola, apuntad que saldrá en **mayo en USA.**





Muchos cambios para el nuevo Castlevania. Nuevo protagonista, nueva época (el futuro, nada menos) y una forma de lucha con sorpresas.

Los **X-Men** vuelven a su mejor estado de forma

- GAMECUBE
- 30 DE ABRIL
- ACTIVISION
- BEAT´EM UP/AVENTURA

X-MEN 2

Lobezno, el personaje más famoso de La Patrulla X, ya tiene las garras bien afiladas para protagonizar su primer título en GameCube. Será «X-Men 2», título cargado de momentos de acción, peleas contra los villanos de turno y algunos toques de aventura. Para afrontar los seis enormes niveles del juego, contaremos con los poderes especiales de Lobezno, como las garras de adamantium, la capacidad para regenerarse de cualquier herida o su increíble agilidad. Se estrenará al mismo tiempo que la peli de la Fox, el 30 de abril.



Original 100%. *El guión del juego, escrito por el famoso escritor Larry Hama, será totalmente original (no será fiel a la peli) y hará que nos metamos de lleno en la aventura.*

Poder mutante. *Lobezno deberá usar todos sus poderes para superar los obstáculos en este frenético beat´em up. ¿A que no parece que tenga aventura? Pues la tendrá.*



Duras peleas. *La mayor parte del juego la pasaremos dando caña a un montón de enemigos diferentes, que nos pondrán las cosas difíciles.*



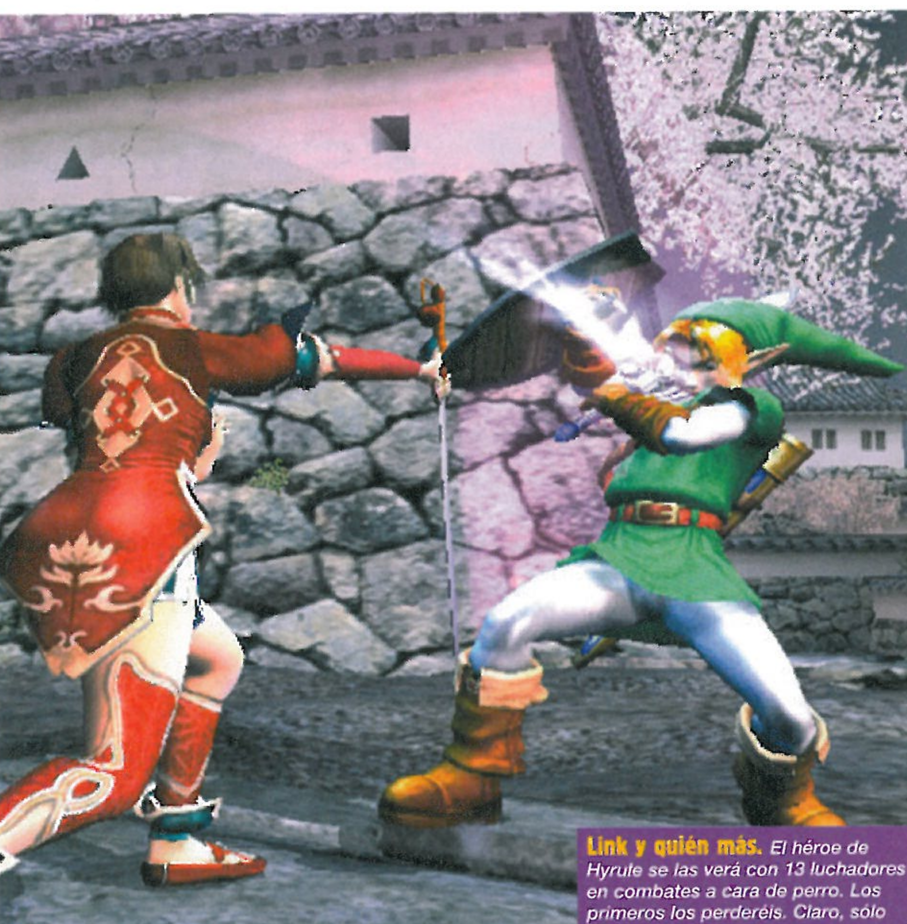
Super-villanos. *Los tipos más peligrosos contra los que nos enfrentaremos serán tipos ya clásicos como Dientes de Sable, Juggernaut o el potente Magneto.*

Link es la estrella de la versión CUBE de este clásico

▸▸GAMECUBE
▸▸MARZO (JAPÓN)
▸▸NAMCO
▸▸ARCADE DE LUCHA

SOUL CALIBUR 2

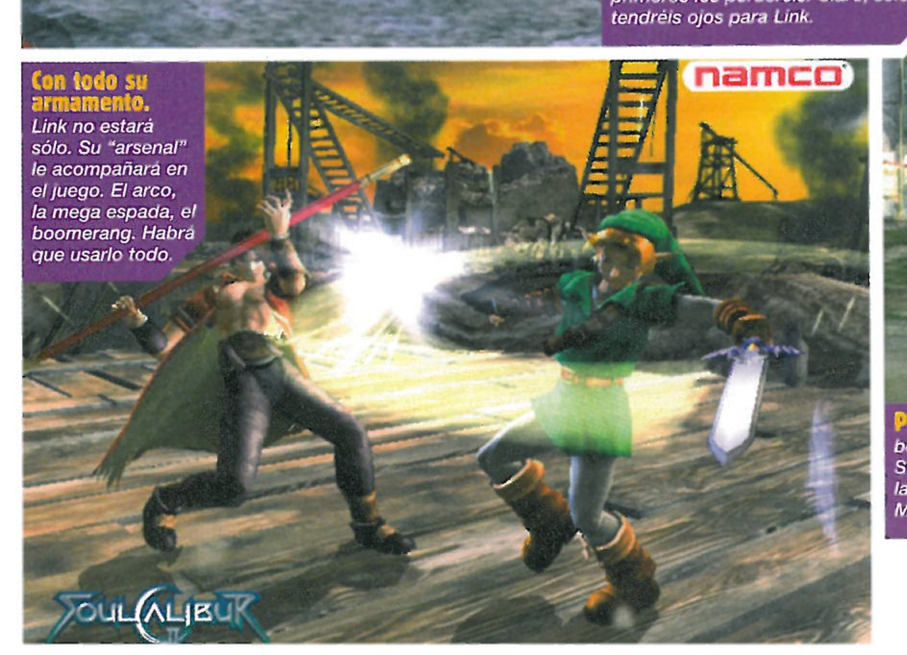
Si queréis ver a Link en el estado que lo ideó Miyamoto para protagonizar su Zelda, sólo tenéis que esperar a «Soul Calibur II». Namco ha invitado a la estrella de Nintendo a su torneo de lucha, para que luzca espada, arco y boomerang contra otros 13 luchadores en combates a cara de perro. Extras aparte, del nuevo "Soul Calibur" se ha dicho que es la obra cumbre de los juegos de lucha en 3D con armas. Promete en apariencia, pero también en modos de juego: hasta siete, incluido uno, weapon master, que os va a sorprender.



Link y quién más. *El héroe de Hyrule se las verá con 13 luchadores en combates a cara de perro. Los primeros los perderéis. Claro, sólo tendréis ojos para Link.*



Modos nuevos. *Entre los siete modos de juego habrá uno especial. Se trata de Weapon Master, una especie de aventura de misiones donde conseguir hasta 200 armas.*

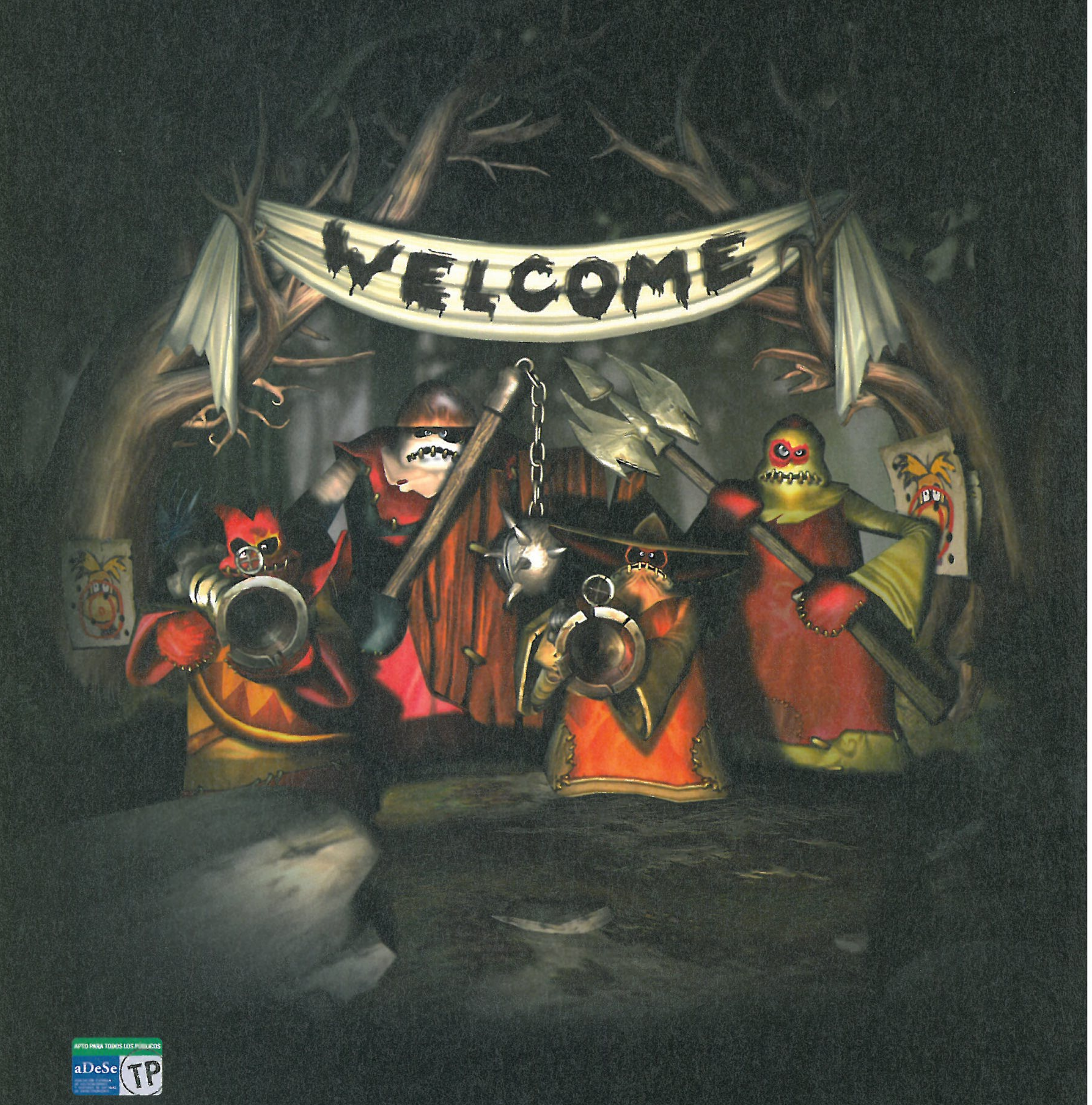


Con todo su armamento. *Link no estará sólo. Su "arsenal" le acompañará en el juego. El arco, la mega espada, el boomerang. Habrá que usarlo todo.*



Perfecta apariencia. *Namco ha bordado el aspecto del genial Link. Su presencia en este juego rescata la esencia del primer diseño de Miyamoto. Y nos mola todo.*

Más información en: www.ubisoft.es



APTO PARA TODOS LOS PÚBLICOS
aDeSe TP

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Ubi Soft Entertainment: c/Playa de Liencres Nº. 2 (Edificio Londres) Planta 1ª. Complejo Europa Empresarial, Crta N-VI A Coruña, Km 24, 28230 Las Rozas, MADRID.

RAYMAN 3

HOODLUM HAVOC

Nuevas armas, Nuevos poderes,
Nuevos enemigos



GAME BOY ADVANCE









XBOX

Acción, alienígenas y mucha aventura

METROID PRIME

Los aliens no aprenden: siempre van a fastidiar al humano equivocado. ¡Samus no dejará uno vivo!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- AVENTURA-SHOOTER 3D
- 21 MARZO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **RETRO STUDIOS**
- Origen del Juego: **USA**
- Idioma: **CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **«Metroid Prime» será compatible con «Metroid Fusion»**, la fenomenal aventura diseñada para para GBA. Al conectarlos, podremos acceder a nuevos trajes para Samus y, además, ¡podremos jugar al «Metroid» original de la consola NES! ¡Vaya lujazo!
- En su primera semana disponible en EEUU, «Metroid Prime» superó la friolera de **250.000 juegos vendidos**, reacción lógica a las altísimas puntuaciones y premios que ha obtenido en la prensa americana.

EL MÁS DESEADO

- La trepidante aventura de Samus en GC **ya es un título de deseo entre los usuarios de consolas.** Su apasionante mezcla de elementos de varios géneros ya ha convencido a todo el mundo.



Estos bichos serán nuestros principales enemigos, pero la fauna de Tallon IV será muy amplia y habrá docenas de especies distintas y temibles.



SAMUS ARAN. En realidad es una cazarrecompensas espacial. Una chica con talento, y un buen traje (trabaja con material guay), capaz de acabar con cientos de aliens.

Mencionar el nombre de «Metroid» significa evocar las **mejores aventuras 2D** que jamás se han concebido, y es además una de las franquicias más reputadas de Nintendo. Los fans de la Gran N hemos tenido la enorme fortuna de disfrutar de varios episodios en todas las consolas de Nintendo, entregas que siempre han gozado de un desarrollo similar: en el papel de la señorita Samus Aran, una **cazarrecompensas espacial,** teníamos que explorar amplísimos escenarios laberínticos, acabar con multitud de aliens y resolver decenas de complicados puzzles, todos bastante ingeniosos. Bien, pues ahora imaginad por un momento qué aspecto tendría lo que os acabamos de explicar si los entornos tomaran formas 3D, si la perspectiva cambiara a primera persona y si se elevara la factura técnica a niveles hasta ahora desconocidos. Pues eso es lo que dentro de muy poquito nos ofrecerá «Metroid Prime», título que va a **abanderar la siguiente generación** de juegos para GameCube.

Shooter... ¿o aventura?

Muchos estaréis pensando que al emplear una **perspectiva subjetiva,** el juego tendrá un desarrollo similar al visto en títulos como «007 James Bond in Nightfire» o «TimeSplitters 2», y que este concepto se aleja mucho del esquema típico ofrecido por la serie Metroid. Pero no tenéis nada que temer, pues «Metroid Prime» no sólo ofrecerá las **mismas dosis de exploración y aventura que han caracterizado las andanzas de Samus,** sino que además ocurre que la vista en primera persona potenciará la sensación de estar realmente bajo la piel de Samus.

En el juego, habrá que **rastrear a fondo el planeta Tallon IV** (lugar donde transcurrirá la mayor parte de la aventura) contando únicamente con la ayuda de un **completo mapa en 3D** (que es de los más eficaces que hemos probado) y con una especie de radar que cumplirá varias funciones: nos avisará de posibles peligros, nos informará de lugares próximos en los que podremos salvar el avance y nos facilitará información



En esta aventura tendremos que hacer casi de todo: disparar, explorar a fondo los decorados, resolver puzzles, superar zonas plataformeras... ¡Cómo lo vamos a pasar!



Aunque la aventura se desarrollará casi completamente en el planeta Tallon IV, la variedad de los escenarios será amplísima: tendremos hielos, ruinas abandonadas...



¡QUÉ BESTIAS!

Repartidas por los descomunales mapeados del planeta Tallon IV, nos estarán esperando unas criaturas alienígenas de dimensiones desproporcionadas. La mayoría de estos seres son el resultado de experimentos genéticos fallidos y cosas por el estilo, y derrotarlos no va a resultar nada fácil. La clave estará en aprendernos sus patrones de ataque y en contraatacar con astucia y las armas más poderosas.



«Metroid», uno de los grandes clásicos de Nintendo, da por fin el paso a las 3D gracias a esta fantástica aventura, que nos llevará a recorrer el planeta Tallon IV.



Los elevadores nos servirán para llegar a las distintas áreas del juego.



En este completo menú podremos comprobar el estado de Samus.

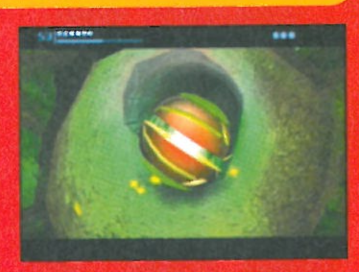
«Metroid Prime» mezclará sabiamente la acción más explosiva con momentos geniales de exploración y resolución de puzzles. El resultado será una aventura muy variada.

sobre las tareas que realizar a continuación. De todas maneras, uno de los grandes beneficiados de este salto a las tres dimensiones serán **los combates, que ganarán en realismo, espectacularidad y tensión.** En ellos tendremos que acabar con un enorme muestrario de bichos, cada uno con sus propias características de ataque y defensa. Y ojo, que también habrá que liquidar a un buen puñado de "aliens finales", ya sabéis, esas mastodónticas criaturas que siempre ponen las cosas muy chungas al final de ciertas zonas. Por suerte Samus **irá armada con una colección de armas devastadoras.** Nuestra chica favorita podrá utilizar misiles, bombas y, cómo no, el **inseparable blaster que llevará instalado en el brazo** derecho de su armadura. Este dispositivo será el arma principal, y lo mejor de ella, entre otras muchas cosas, es que iremos potenciándolo progresivamente. Al principio sólo podremos disparar bolas de energía, pero con el tiempo lanzaremos descargas eléctricas, estelas de hielo capaces de congelar a un buen número de alienígenas o incluso bolas de fuego, quizá las más poderosas.

Por otra parte, **Samus también podrá realizar un buen número de acciones** que le servirán para deshacerse de muchos obstáculos. Así, podrá convertirse en bola (una de las características más celebradas ▶

UNA CHICA MUY HABILIDOSA

DISPARA, RUEDA, NADA, SALTA... Esto de eliminar aliens no será una tarea fácil, pues habrá que superar un montón de peligros. Pero nuestra Samus irá preparada para hacer frente a lo que haga falta. Así, podrá convertirse en bola para acceder a lugares inaccesibles, utilizará distintos tipos de disparos (de hielo, fuego, eléctricos... todos muy eficaces) contra los rivales o incluso podrá engancharse a determinados lugares para continuar avanzando.



Al convertirse en bola, la vista pasará a tercera persona. ¡Pero qué bonito!



Gracias a este rayo alcanzaremos las zonas más inaccesibles.



Podremos cargar el blaster para realizar disparos más potentes.



Esta especie de cilindros de luz serán los lugares indicados para salvar la partida o recargar los misiles. Habrá que investigar bien los escenarios para dar con ellos.



Las distintas secciones estarán separadas por compuertas hexagonales como la que tenéis delante. Para abrirlas tendremos que dispararlas con el arma adecuada.



No podremos tomarnos ni un segundo de respiro. ¡¿De dónde ha salido ése de ahí?!



Aparte de cuidarse de los enemigos, también deberemos estar atentos para evitar los peligros de algunos decorados. Esta lava hirviente será uno de ellos.

TE SENTIRÁS EN UNA PELÍCULA



GRÁFICOS DE OTRO PLANETA. El nivel técnico del juego os dejará boquiabiertos, palabra. Y es que los programadores van a incluir una serie de sutilezas gráficas que nunca antes habíamos visto: por ejemplo, el cristal del visor de Samus se condensará cuando pasemos por una zona donde haya mucho calor; veremos sus ojos reflejados en la pantalla cuando una explosión lo ilumine todo; los efectos de luz dinámicos influirán en todos los objetos que haya en imagen...

La genial ambientación de la nueva aventura de Samus será uno de los puntos fuertes de «Metroid Prime», y hará que nos sintamos como "cazarrecompensas aeroespaciales".

► en las anteriores entregas de la saga) e inspeccionar los decorados. Una habilidad fundamental para penetrar por los pequeños huecos repartidos por los mapeados y así alcanzar otras zonas que serían inaccesibles. Además, para facilitarnos más las cosas, cuando estemos en este "redondo" estado **la perspectiva del juego pasará a ser en tercera persona,** lo que nos permitirá divisar una mayor porción del escenario (y a nosotros mismos).

Además de esto, la chica podrá saltar a sus anchas, balancearse por el aire a lo Indiana Jones gracias al rayo magnético que se enganchará a determinados objetos, y realizar muchas otras cosas más. Queda claro que estamos ante **uno de los personajes más polivalente jamás creado.** ¿Habrá algo que no haga?

Otros instrumentos que nos serán la mar de útiles en «Metroid Prime» son las **distintas armaduras** que podremos llevar, y los **visores,** que realizarán distintas funciones. Así, nada más comenzar la aventura sólo contaremos con el visor de combate que, como su propio nombre indica, es el que utilizaremos durante las peleas contra los malos; y también con un visor de reconocimiento, que nos reportará toda la información que necesitemos sobre los objetos que haya en los decorados, así como de la fauna y flora que encontremos. De hecho esta



Durante nuestro viaje por Tallon IV asistiremos a momentos memorables, como esta fantástica explosión en el interior de la nave en la que comenzamos.



Los numerosos (y flipantes) escenarios estarán repletitos de repelentes criaturas esperando darnos una "calurosa" bienvenida. Aquí tenéis el ejemplo perfecto.



¿CÓMO LO VES, SAMUS?

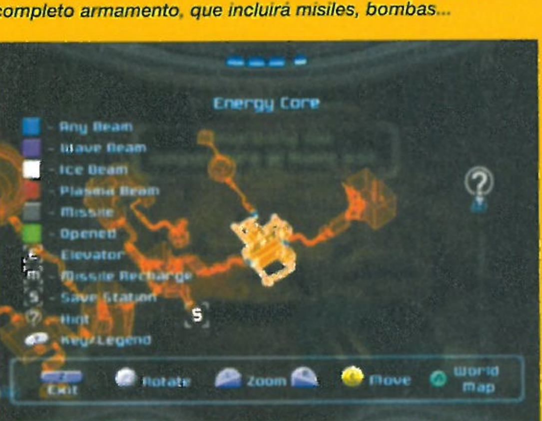
A lo largo de nuestro periplo espacial, podremos conseguir varios tipos de visores. Con unos podremos reconocer la flora y fauna de la zona en la que estemos, mientras que otros nos permitirán rastrear cualquier signo de calor en pantalla. De todos ellos, el que más veces emplearemos será el de combate, ideal para acabar con rapidez con los bichejos alien.



Para acabar con tanto mal bicho, Samus contará con un completo armamento, que incluirá misiles, bombas...



A veces, la única forma de encontrar una salida viable será convirtiéndonos en pelotita. Un recurso de lo más útil.



Tendremos que consultar el completo mapa (recreado en perfectas 3D) a menudo, para evitar perdernos.



El visor termal nos ofrecerá imágenes así de alucinantes. Además con él podremos detectar cualquier tipo de criatura.

investigación, accediendo a los datos sobre objetos y enemigos, será básica en momentos del avance. Por fin, obtendremos otros visores más avanzados, como el genial visor termal.

Espectáculo audiovisual

Además de todas las virtudes que os hemos contado acerca de «Metroid Prime», estaríamos ocultando información si no os dijéramos que lo que más os impactará del juego es su **increíble apartado técnico.** Su **trabajadísima ambientación** hará que os metáis de cabeza en un mundo totalmente extraterrestre, recreado con todo lujo de detalles. El aspecto de los escenarios se basará en texturas definidas al máximo y 100% limpias. Además, la aventura estará plagada de efectos gráficos nunca vistos en ningún otro título, y que harán que tengáis que limpiar el suelo de vuestra habitación cada diez minutos porque... ¡no pararéis de babear ni un instante! Y si lo conectáis a GBA, ni os contamos.

Y TAMBIÉN, SALTOS ESPACIALES

Y ADEMÁS, PLATAFORMAS

Aunque los elementos básicos de "Metroid" serán la exploración, la acción más frenética y los puzzles, en esta aventura también habrá hueco para las plataformas. Y aunque eso de saltar en primera persona nunca ha sido muy divertido (ni fácil) en otros juegos (porque cuesta mucho calcular las distancias), ya veréis cómo la cosa cambiará en esta ocasión.



¡Vuelve, vuelve! ¡Y por él no pasa el tiempo!

LEGEND OF ZELDA A LINK TO THE PAST

¿Quieres revivir con Link una de las aventuras más famosas de la historia del rol? ¡Nosotros también!

DATOS DEL JUEGO

- GAME BOY ADVANCE
- RPG
- 28 MARZO
- Compañía: NINTENDO/CAPCOM
- Origen del Juego: JAPÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1-4

ADEMÁS SABEMOS QUE...

Nintendo no podía quedarse de brazos cruzados viendo cómo la versión pasaba de 16 a 32 bits sin mejora alguna. **Además de actualizar el sonido y el apartado gráfico,** se dice que, si terminas con ambos jefes finales, Ganon en "A Link to the Past" y Vaati en "Four Swords"... ¡aparece una mazmorra nueva! Y fijo que hay más.

EL ÉXITO CONTINÚA

Un juego de leyenda con mejoras. Si las versiones "Oracle" para GB Color te gustaron, no es posible que no quieras vivir esta aventura. ¡Y con multi!

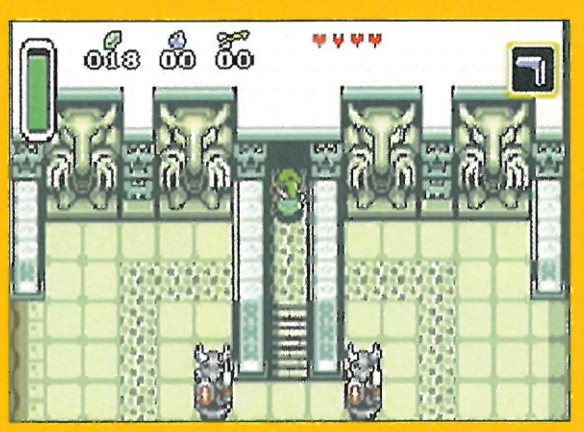
LINK. Todo ser viviente le debe la vida. Posee un montón de virtudes, pero sobre todo se le conoce por mantener a raya a Ganon.



Los jefes de cada mazmorra nos harán pensar sobre el arma a utilizar para hacerlos papilla. A éstos les bastará con la espada.



Cuando nos veamos atascados en nuestra aventura, bastará con dar unas rupias al adivino para recibir su consejo y seguir.



La majestuosidad de los gráficos perdura, a pesar de los años. Esta entrada al Templo del Este impone respeto al jugador.



Cada mazmorra nos enfrentará a un tipo de enemigos diferente. Estas "anémonas de tierra" superpueblan la primera de ellas.

En Hyrule, una tierra donde la magia impera, la armonía reina, y entre la virtud, la buena gente y el pacifismo se montan una oligarquía, descansaba el Triforce. Pero llegó el día en que un tío malo donde los haya, agarró el Triforce y la armó gorda. Esto es, en resumen, el entuerto a "desfacer" por el heroico Link en la "reedición" de su aventura para GBA. Pero el cartucho también nos dará la posibilidad de jugar junto a cuatro personas a "un Zelda" en "Four Swords", ¡un juego totalmente independiente en el mismo cartucho! **En "Four Swords" habrá cuatro zonas donde jugar, poderes nuevos,** competitividad hasta las cejas y, habiendo jugado unas cuantas partiditas a cuatro, sabed que la adicción aumenta a cada minuto y no se puede pensar en otra cosa... ¡dan ganas de subirse a la lámpara y esperar hasta Marzo! "Divertidérrimo" para los ratos de compañía, sí, pero, si te quedas solito con tu GBA, tranquilo que tienes una aventuraza para caerse de espaldas. Muchos de nosotros ya habíamos jugado "A Link to the Past" en SNES una década atrás (¡un 96, que se ganó en "NA"!), y podemos confirmar que los cambios que encontraremos serán mínimos... pero los habrá, los habrá. Por ejemplo, **las animaciones de caminar y golpear con la espada serán más fluidas,** con más cuadros para cada movimiento. Y en sonido también notaremos algo nuevo nada más dar el primer espadazo: **la voz de Link.** No se va a discursear nada así de media hora, el chaval, pero le oiremos esforzarse y quejarse en los diferentes momentos de cada combate. Pero, tanto para los vejetes como para los jóvenes que nunca jugaron, lo que nos espera será



Link, nuestro prota, siempre lleva las de ganar (menos cuando lo maneja Jimmy, claro). Pero ellos no se estarán quietos, como veis. Nos perseguirán a muerte.



Al salir del santuario, Link se separará de Zelda hasta el final del juego. ¿Que cómo lo sabemos? Hombre, ya os decimos que será como la versión SNES. No, algo mejor.



¡NUEVAS HABILIDADES PARA LINK!

En "Four Swords" tendremos que jugar el tutorial para ir con garantías por las mazmorras "serias". Más que nada porque, si vas a cruzar un puente y no sabes que sólo puedes cruzar los de tu color, caerás. O que cuando te pones un gorro de gnomo, no desapareces, sino que ¡te haces el puntito verde de la pantalla superior!



Aunque Link sea el protagonista, que se supone bueno, en realidad irá por ahí abriendo cofres de otros. ¡Eh! ¡Uno virgen!



El aire de RPG irá creciendo a medida que avancemos en el juego. Los herreros forjarán nuestra espada previo pago.



Limpiar una habitación de enemigos puede significar abrir un pasadizo secreto, ganar una llave... así que, ¡A por todos!



Zelda nos seguirá durante la primera mazmorra, ayudándonos con sus consejos en castellano, hasta llegar al santuario.

mucho más que meras mejoras técnicas: **un mundo lleno de magia, acción** y -lo sentimos por Jimmy- **puzzles** en los que habrá que demostrar algo de inteligencia.

Hay que ir de listo

Si crees que por ser un juego antiguo podrás ir a lo "cromagnon" por las nueve zonas del mapa, dando palos y punto, puedes tirarte hasta la próxima glaciación sin resolver un ápice de la aventura. Deberás leer el argumento de la historia, **escuchar a todo el que te hable, seguir los consejos** que recibas a pies juntillas y... bueno, hacer un poco de exploración, para encontrar todo lo que se te irá pidiendo a medida que avances en el título. Por supuesto, contarás, además de con **tu imprescindible espada**, con objetos como las botas de Pegaso, que aumentarán tu velocidad y tus posibilidades de ataque, la famosa pala, para revolver Roma con Santiago (a nivel terrenal), las bombas, llaves de los verdaderos ▶

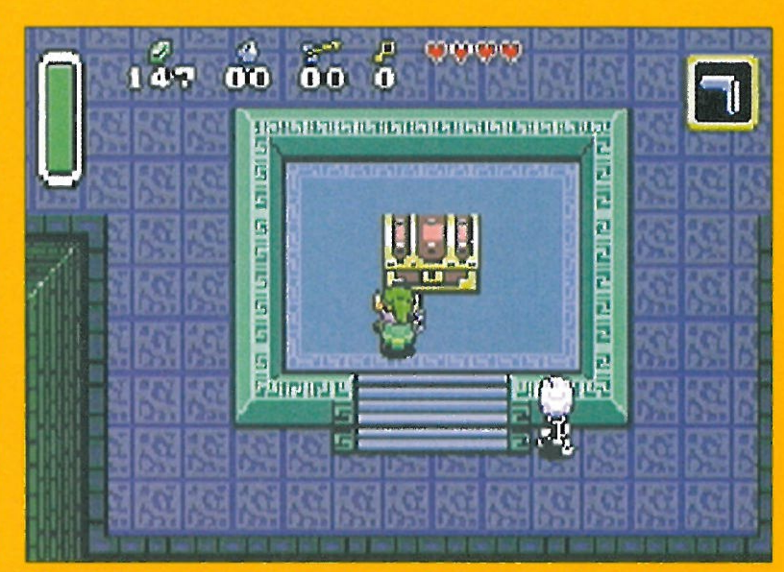
EL ENORME MAPA DE HYRULE

CUANDO NO SEPAS NI DÓNDE ESTÁS, RECORRE EL MUNDO A VISTA DE PÁJARO. Como en el original, tendremos una vista general en 3D (en SNES utilizaba el efecto "Mode 7") del mundo en el que estemos (Oscuro o de Luz). Podremos moverlo a nuestro antojo y observar dónde estamos nosotros y dónde nuestro objetivo. Sin el botón L (el que activará el mapa en GBA), estaríamos perdidos.





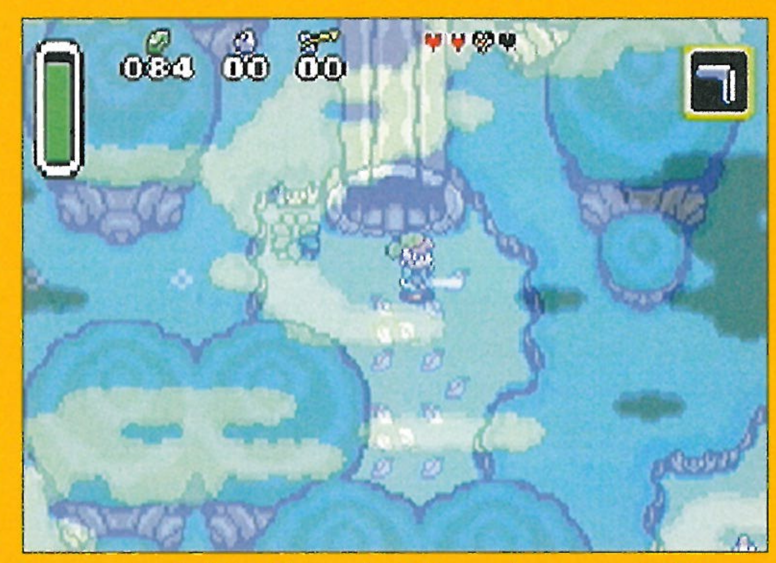
El mandoble circular, que golpea a todo el que esté rodeándonos, estará a nuestra disposición desde el comienzo. Aunque requiere tiempo "de carga, conste..



Este supercofre, además de hacer caer las babas de nuestro verde protagonista, debe contener algo muy gordo. Encontraremos un útil objeto o una llave de jefe final.

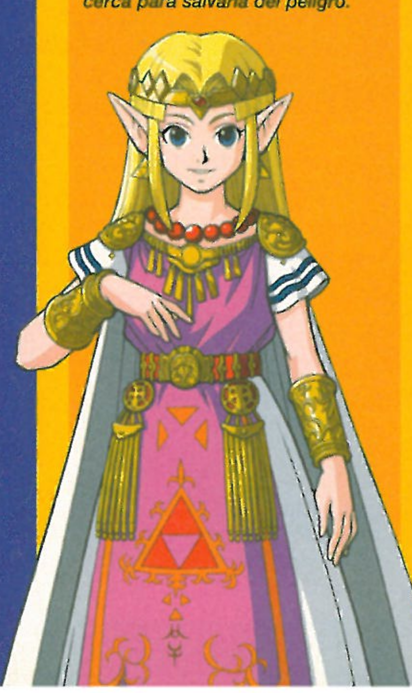


¡Las gentes de Kakariko todavía se acuerdan de nosotros! Incluso el señor del sombrero rojo, que huirá al acercarse a él, será recordado por los más veteranos.



No se ha roto nada. Es la niebla que cubrirá el bosque durante una parte del juego. Un efecto innovador en 1992, que ambientará con igual eficacia en Marzo de 2003.

ZELDA. La admirada princesa de Hyrule es un dechado de generosidad y sentimientos bondadosos. Link siempre está cerca para salvarla del peligro.



LA NUEVA LEYENDA DE LINK



«FOUR SWORDS» SERÁ TODA UNA HISTORIA APARTE, CON SU PROPIO ARGUMENTO. Aunque la "importante" es la historia antigua, "A Link to the Past", el multijugador también tendrá su propio argumento. En la intro veremos cómo Zelda guía a Link hasta el santuario donde reposa una espada de inmenso poder: la Four Sword. Al empuñarla, nuestro héroe adquirirá el poder de multiplicarse por cuatro; pero allí aparecerá Vaati, un bicho feo, ¡y se llevará a Zelda en volandas! ¡A por él!

No es totalmente nuevo, pero el largo espacio de tiempo hará que muchos de vosotros lo consideréis "la nueva aventura de Link". Un cartucho que se hará clásico en pocos meses.

secretos, las propias llaves... Pero éstas ya habrá que usarlas en las mazmorras. ¿Cómo? ¿Creías que no había mazmorras en "los Zeldas" antiguos? Pues hijo, del primero al último (vale, el segundo no tanto) han contado con las mazmorras como vía principal para **plantear los puzzles más difíciles y, al resolverlos, conseguir los objetos importantes**. En ellas será donde tendrás que dejarte los sesos, pelearte con enemigos finales de cuidado (todos diferentes, conste; que, para imaginativo, el señor Miyamoto), y sobre todo, no perderte, que será lo más probable en las mazmorras avanzadas, de enorme extensión. Y hablando de extensiones, tendremos **dos grandes mundos, el Mundo de la Luz y el Mundo Oscuro**, cada uno con sus habitantes, sus objetos y sus mazmorras. Tendremos que viajar de uno a otro, y utilizar un objeto conseguido allá, en el mundo de acá. Un toque de "complicación" más (tranquilo, Jimmy) para una de las **aventuras con más glamour** que se esperan para GB Advance. "A Link to the Past" llegará en castellano del bueno (Nintendo España está traduciéndolo) allá por Marz... ¡que sí, que el juego "Four Swords" también llegará, también! ¡En el mismo cartucho, los dos! ¿Ha quedado claro ya? ¿Sí? ¡Pues hala, Jimmy, vete a comprar cables Link!


CONCURSO
MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE
¿PREPARADO PARA LUCHAR?
Nintendo Acción y Virgin Play te regalan juegos, camisetas y tazas del nuevo Mortal Kombat D.A.
¡MÁS FÁCIL TODAVÍA!
¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!
SORTEAMOS:
20 JUEGOS PARA GC Y GBA
20 TAZAS
20 CAMISETAS
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5300 desde tu móvil poniendo la palabra: nt124mortal
"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".
BASES DEL CONCURSO
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de marzo de 2003.
MIDWAY
Distribuido en España por Virgin PLAY
Nintendo Acción
"MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE y MIDWAY son marcas comerciales de Midway Amusement Games, LLC."

¡Hazte el rally original!

DAKAR 2

Desde París a las playas de Dakar, Acclaim te invita a correr en la prueba más dura del mundo.

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- CARRERAS
- FEBRERO
- Compañía: ACCLAIM
- Equipo: ACCLAIM CHELTENHAM
- Origen del Juego: INGLATERRA
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- **Los desarrolladores han estudiado el comportamiento y las reacciones de todos los vehículos** en cada tipo de terreno, buscando que la sensación de pilotaje sea muy realista.
- **Podréis descargar minijuegos a vuestras Game Boy Advance.** Hasta 12 diferentes se han incluido en el DVD. Basta "linkar" vuestra GBA, completar una etapa determinada, y allí estarán, listos para "bajároslos" a la portátil.

RALLY DE ESTRATEGIA
- No el que más corra llegará antes a la meta. **El Dakar es una prueba de resistencia, y así será en el juego.** Habrá que aguantar hasta el final.



Deberemos adaptar nuestra conducción a cada tipo de terreno y vehículo. Si es sobre el agua, pues sobre el agua.


La competición recorrerá 12 circuitos diferentes, a lo largo de 14 escenarios. Viajar de París al desierto en un periquete.


Las motos nos han conquistado en nuestra primera prueba. Su pilotaje te ofrecerá buenos detalles y sensaciones.



Las averías y golpes dominarán la carrera. Habrá que correr con estrategia o "romperemos" el vehículo a la primera.

PURO DAKAR. El juego tratará de ser absolutamente fiel al espíritu de la carrera, lo que nos llevará a vivir en nuestras propias carnes la dureza del desierto, de las averías, de los golpes y choques...

Es la oportunidad de tu vida: correr en un Dakar, en el bueno, el que empieza en París y termina en las playas de Senegal. Y eso es lo que nos pinta Acclaim, con este juego que **mezclará velocidad, acción, estrategia y habilidad,** todo bien batidito, al volante de **camiones, motos y coches todoterreno.**

¿Tú cómo te orientas?

Saldremos de la campiña francesa y atravesaremos la península por Castilla La Mancha para llegar al desierto del Sahara, luego Mali, Tombuctú y..., qué exótico, eh. Será un recorrido de más de **6.000 kms, concentrado en 12 circuitos y 14 escenarios** que nos llevarán a cada uno de esos lugares. En cada zona nos encontraremos con un tipo de terreno y ambientación, y claro, una manera de conducir. Eso nos recuerda que **el manejo de cada vehículo será diferente,** aunque en todos primará un **control sencillo y exigente,** que se ajustará al nivel de cada usuario. Como los desniveles, saltos y golpes están garantizados, **el control sobre el vehículo irá deteriorándose** al mismo tiempo que se nos cae la carrocería por el camino. Por eso será tan **importante la estrategia** en esta carrera. Saber dónde apurar, dónde frenar y cuándo ceder tiempo a los rivales. Respecto al desarrollo, el rally combinará tramos asfaltados, zonas intrincadas, con muchas curvas y difícil acceso, y otras en las que tendremos que orientarnos con el GPS para llegar a los puestos de control. Promete ser apasionante.



LA LICENCIA ES MÍA Y ME GUSTA

Por eso, porque Acclaim cuenta con la licencia oficial de la competición, podremos conducir camiones, motos, y 4x4, de las marca oficiales. En total contaréis ocho todoterrenos (entre los que veréis modelos tan chulos como los Mitsubishi Montero y L200, Toyota Hilux...), 6 motos y 4 camiones de impresionante aspecto.

Su nombre será pequeño, pero esto parece grande

VEXX

Un plataformas de estilo clásico quiere hacerse sitio en el Olimpo de Cube ¡a "garrazos", el bruto!

DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- PLATAFORMAS
- 7 DE MARZO
- Compañía: ACCLAIM
- Equipo: ACCLAIM AUSTIN
- Origen del Juego: EE.UU.
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- A medida que Vexx progrese en la aventura, iremos teniendo acceso a diferentes **minijuegos multijugador.**
- Thomas Coles, diseñador principal del juego, comparando «Vexx» con otros plataformas: "**Vexx es bastante más rápido que sus competidores,** por lo tanto, requiere un nivel más alto de destreza. Después de jugar con él, seguro que la gente encuentra a los demás muy lentos y voluminosos".

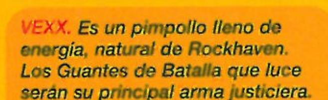
¿INNOVADOR Y CLÁSICO?
- Es lo que se espera de él: una **jugabilidad estilo "Banjo"** y la agilidad de "Sonic". Si cumple, lo tiene hecho.


Algunos enemigos de Vexx no necesitarán que les calienten la cabeza para ponerse agresivos. Pero él es más malo, chaval.


Además de poder ver el cambio de luz según pasa el día, podremos "pasar el día a toda pastilla" usando relojes de sol.


Entre los efectos de los que el entorno hará gala, se encuentran los potentes contrastes de luz y uno maravilloso de fuego.


Las capacidades de nuestro Vexx irán aumentando a medida que abramos los diferentes mundos. Un desarrollo clásico.


VEXX. Es un pimpollo lleno de energía, natural de Rockhaven. Los Guantes de Batalla que luce serán su principal arma justiciera.



En los... (¡ejem!)... En los restos abandonados de lo que una vez fuera el orgulloso planeta Astara, los habitantes de Rockhaven llevaban una vida placentera hasta el día en que, desde el cielo, **llegaron Dark Yabu y sus bestiales huestes.** Con extrema ferocidad y ruda eficiencia, esclavizaron a los pacíficos aldeanos y les hicieron trabajar en las minas de los alrededores del pueblo. Pero como esto no era suficiente para que saliese a la luz un héroe protagonista del juego, resulta que maltratan a un viejecito. Que, ahora sí, es el abuelo de Vexx. Así que **Vexx escapa de las minas, se hace con los Guantes de Batalla Astani** (unas garras que le darán mucha personalidad), y comienza una colosal y heroica aventura a lo largo de **dieciocho niveles.** Visitará oscuras cuevas, templos desiertos, islas volcánicas, ciudadelas heladas y castillos gigantes... ¡para vengar a su abuelo!

¡Ay, como te agarre!

Las garras serán el arma principal del vengador de abuelos, Vexx. Con ellas **atacará a sus enemigos utilizando una gran variedad de golpes,** que iremos combinando nosotros a botonazo limpio, y también **las usará para trepar por escarpados riscos.** Así, los enormes escenarios tendrán que ser explorados a lo largo, ancho y alto, que para eso será todo en unas **3D de verdadero lujo gráfico.** Veremos reflejos, brillos y destellos en los guantes y rodilleras del chaval, e incluso la luz irá cambiando del día a la noche en tiempo real. Y de postre, **doblado al castellano y con sonido envolvente.** ¿Ya tienes sed de Vexx?



UN CHAVAL CON MUCHO GANCHO

Que vale, que son garras, pero así damos pie para decir que Vexx se podrá enganchar a las paredes. No a todas, es verdad, pero eso ya lo aprenderemos en el completito tutorial que hará las veces de primer nivel del juego. Además del útil garrapateo, aprenderemos a lanzar bolas de energía, patear, saltar alto...

Agarra las palomitas, que va a empezar...

LAS DOS TORRES

Los escenarios, los personajes, las batallas, las voces... ¡las dos pelis en un juego para Cube!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- BEAT'EM UP
- MARZO
- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Equipo: EA GAMES
- Origen del Juego: REINO UNIDO
- Idioma: VOCES EN CASTELLANO

ADEMÁS SABEMOS QUE...

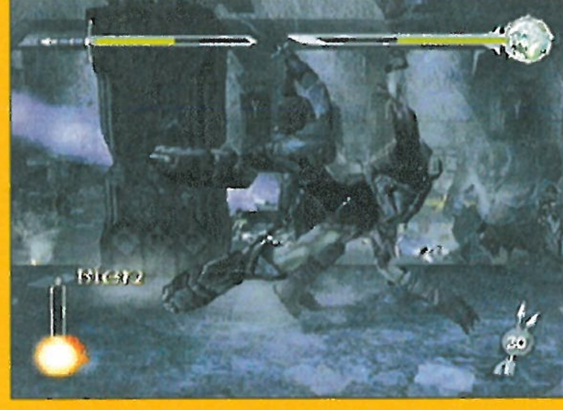
- **En el mini-DVD encontraremos gran cantidad de información referente a las películas.** Se incluirán videos con los actores jugando a la consola (ya veréis cómo se maneja "Gimli", ya), opinando sobre el juego, e incluso doblando las escenas que oiremos, minutos después, en plena partida. Lujos propios de GameCube.
- **Para recrear los movimientos de combate con espadas con realismo,** el propio Viggo Mortensen (Aragorn) y su instructor, se pusieron a disposición de EA. (Jimmy: Mari, esas babas, hija).

¡IRRESISTIBLE!

- Si te gustan las películas, no podrás resistirte a poder **tomar parte en las escenas más importantes. Exitazo.**



Podremos elegir a nuestro "prota" entre Legolas, Aragorn y Gimli, pero Boromir, Gandalf y demás, nos ayudarán en la lucha.



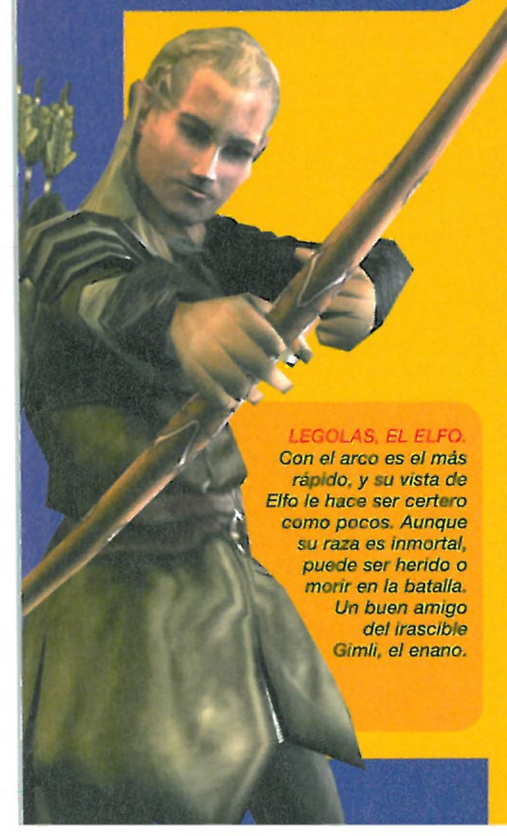
La acción será seguida por diferentes cámaras. Esta es una de las tomas más cercanas en las que podremos machacar malos.



Aunque Legolas sea "el que pilota" con el arco, Aragorn también sabrá atacar enemigos a grandes distancias.



El Abismo de Helm, las Minas de Moria, el Bosque de Fangorn... todos los escenarios están recreados con absoluta fidelidad.



LEGOLAS, EL ELFO. Con el arco es el más rápido, y su vista de Elfo le hace ser certero como pocos. Aunque su raza es inmortal, puede ser herido o morir en la batalla. Un buen amigo del irascible Gimli, el enano.

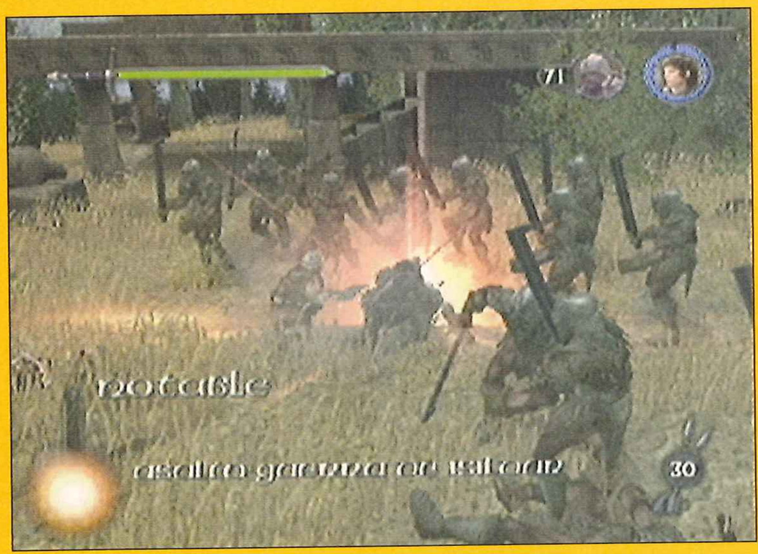
Para aquellos que hayamos visto la obra de Peter Jackson, -que somos muchos- eso de que este título prometa incluir todas las virtudes de las pelis, parece la típica "fantasmada" propia de la mayoría de las licencias peliculeras. Y más si tenemos en cuenta lo especial de los films, que consiguen recrear el mundo de Tolkien con un acierto, a priori, inigualable. Pues, majuelas y señores todos, miren las imágenes.

Vale, muy mona, la peli

¡Que no es la peli, que es el juego! Queda claro que **el aspecto gráfico será una de sus grandes bazas**. No en vano, los autores han tenido acceso a todo tipo de documentos, maquetas, e incluso a modelos 3D utilizados en la película, para recrear con tal maestría la hazaña cinematográfica. Y, mejor aún, también **se ha contado con la colaboración de los actores** (los de doblaje de la versión en castellano, en nuestro caso), para narrar las líneas de texto y las voces propias de la batalla ("¡umpf!", "¡argh!", "¡graorrr!", y otros). Como guinda, la **banda sonora** será de película. **De «La Comunidad del Anillo»** concretamente. El resultado será un ambiente tan parecido al de las películas, que tendremos que otear en ciertos momentos para ver si nuestro hermano sostiene el mando del DVD o el de GameCube en las manitas. De hecho, habrá secuencias en las que no se podrán diferenciar, pues todas las fases del juego comenzarán con su correspondiente corte peliculero, para luego pasar, con un innovador y alucinante efecto, a imágenes generadas por la consola. Unas intros estupendas, sí, pero lo que importa es lo que ofrecerá luego, en plena partida. Que estoy... que estamos hablando de un juego, ¿no?

¿Tú y cuántos más?

Pues, aunque el título ofrecerá acción para una sola persona (qué le vamos a hacer), en realidad, tú serás más. Vamos, que, de primeras, manejarás a Isildur en su heroica batalla contra Sauron, pero de ahí en adelante, cada fase podrá ser **protagonizada por Aragorn el Montaraz, Legolas el Elfo o Gimli el Enano**. Cada uno de ellos con su punto fuerte en la lucha. Legolas es el arquero por excelencia en la peli, y en el juego lo demostrará





La variedad de golpes irá "in crescendo", pues con la experiencia ganada en cada nivel, podremos comprar nuevos ataques. Combos tan efectivos como el de arriba.

Los señores estos de negro, que querían mangarle el Anillo al niño... esteee a Frodo, serán los enemigos a vencer en el segundo nivel. ¡Ya veréis qué bien arden!



¡ESCÁNDALO, BARULLO, HALA!

Lo que más llama la atención de estas pantallas, es la cantidad de gente que se ve en ellas. Aunque os parezca increíble, todos estarán luchando a brazo partido. Gente chillando, choque de metales, insultos de un enemigo, Frodo que te llama para que le protejas... Es la recreación de una batalla en toda regla. ¡Nunca antes habíamos visto algo tan bestial!



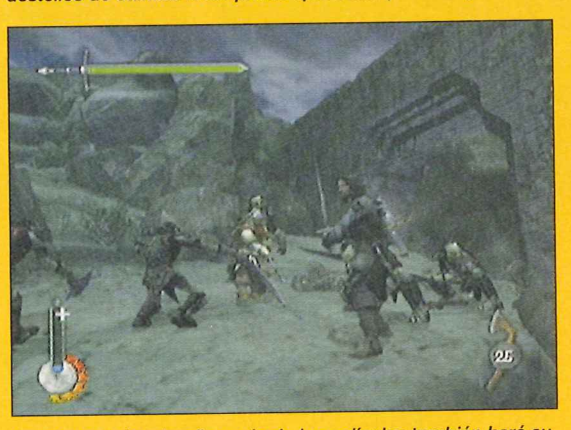
Las aguas mil, la bruma, e incluso el reflejo de la flecha incendiaria, serán mostrados con este realismo en pantalla.



Incluso la oscura zona del Bosque de Fangorn tendrá sus destellos de calidad total. ¡Mirad qué estampa de Legolas!



También nos tendremos que enfrentar a jefes finales, como Lurtz, el más temible de los Uruk-Hai. ¡Dale, chavali... Gimli!



La "riqueza de grises" propia de las películas también hará su aparición en juego. En las montañas, poca luz y mucho malo.

con una gran velocidad manejando el arco, aunque cuerpo a cuerpo también mostrará una destreza estresante (para el malo, claro). **Gimli se caracterizará** por la cantidad de daño que conseguirá en cada uno de sus lentos hachazos. Un tanque con patitas. Y Aragorn... ¿¡un "tennera" con patatas!?, ¿qué hace aquí jimmy? Bien. Decíamos que Aragorn, el hombre, será una sólida mezcla de fuerza y velocidad. Y aunque sólo podremos elegir a uno de ellos, iremos acompañados de parte de nuestros amigos. **Gandalf, por ejemplo, hará su aparición** utilizando sus poderosos hechizos contra nuestros enemigos. En la tumba de Balin, **toda la banda se estará pegando codo con codo**, junto al personaje que manejemos, contra decenas de orcos. Y eso es lo que más alucinará, la sensación de **ser uno de los protagonistas de las admiradas películas** y poder recrear escenas concretas, pero contigo al mando. ¿Se te agita la respiración? Normal, el Anillo está muy cerca.

¡VAMOS A VERLA A MI CUBE!



LAS DOS PELÍCULAS EN TRECE NIVELES. El poseedor de este título, además del juego, tendrá en su poder buena parte del metraje de ambos filmes. Al comenzar cada una de las trece fases, seremos introducidos a la acción mediante unos minutos de película. Luego, como quien no quiere la cosa, pasaremos a controlar al protagonista en el mismo momento en que la "peli" pase a ser juego.

Prepara las maletas, que nos vamos ¡al infierno!

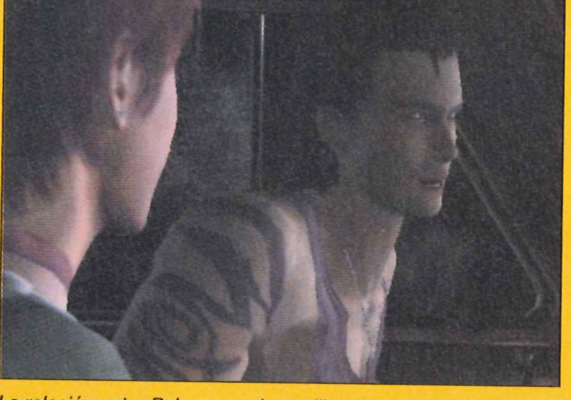
RESIDENT EVIL ZERO

Habrá señores, perros, y hasta moluscos que te querrán comer, pero es que si no, no sería "RE".

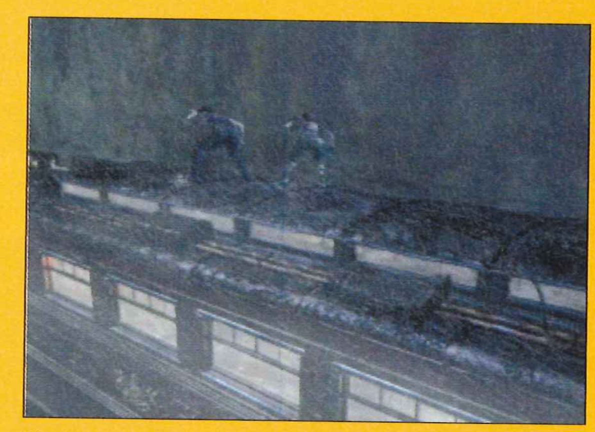
DATOS DEL JUEGO
- GAMECUBE
- AVENTURA DE TERROR
- MARZO
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM ENTERTAINMENT**
- Origen del Juego: **EE UU**
- Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
Kenichirou Yoshimura habla de Rebecca, personaje creado para el primer «Resident Evil»: "Le cambiamos tanto el rostro, que en realidad **no se parece en nada a la modelo original** que contratamos. Pero su presencia nos ayudó a darle un aspecto más real (...) Aún así, **la hicimos de manera que a todo el mundo le pareciera guapa.** Hay muchos fans de Rebecca por ahí. Y como también saldrá en 'RE ZERO', tenía encima muchas presiones como para no hacerla así de bien".

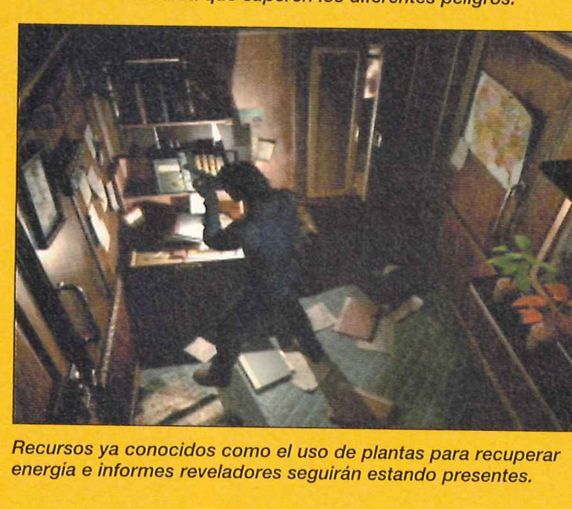
EL IMPRESCINDIBLE
La exclusividad del título para GC y la historia, que esclarece los posteriores "RE", lo harán **una compra obligada para fans** de la serie.



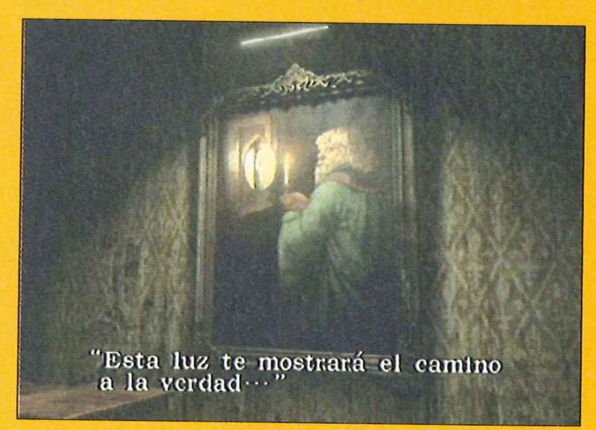
La relación entre Rebecca y el ex-militar Billy se irá haciendo más fuerte a medida que superen los diferentes peligros.



El principio de la historia se desarrollará en un tren. Deberemos recorrerlo de arriba abajo, hasta por el techo, para continuar.



Recursos ya conocidos como el uso de plantas para recuperar energía e informes reveladores seguirán estando presentes.



La traducción al castellano nos facilitará las cosas a la hora de descifrar enigmas y acertijos, como el de este cuadro.



REBECCA CHAMBERS. Enfermera y policía a partes iguales. La heroína de "RE ZERO" no se caracterizará por su destreza física, pero con la ayuda de Billy Coen, todo será más fácil.

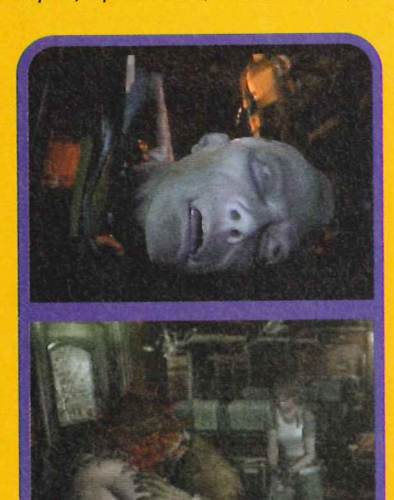
A Rebecca Chambers, la coprotagonista de la aventura, ya le tiemblan las piernas. **Estamos a un solo mes de comenzar la pesadilla,** es decir, de que el juego se ponga a la venta en España, y el tema "RE Zero" se va calentando entre los nintenderos. Aunque en la redacción no hemos podido resistir la tentación, y los hay que ya hemos destripado la versión americana en inglés (lo que no impedirá que lo volvamos a hacer en castellano), la intención de no desvelar demasiado sigue firme.

Porque ya sabéis que si se cuentan los sustillos, se revienta la historia, como en una película de terror. Y en el caso de "Zero", que **alcanzará el nivel gráfico más alto de la serie en consola alguna,** la similitud con el género cinematográfico llegará más allá. Con él se conseguirá lo que se buscaba desde un principio en este título: asustar al jugador. Pero bien, que salte del asiento y despierte a los vecinos. Desde **el tratamiento de luces y sombras,** que tendrá en los focos que cruzan los vagones del tren su muestra más impresionante, hasta los detallados entornos, con todo tipo de **objetos personales tirados por ahí, manchas de bebidas vertidas, cortinas rasgadas,** y demás consecuencias de la letal infección epidémica; todo el apartado visual haría palidecer a cualquier versión editada en otras consolas. Y la misma atención merecen los trabajados personajes, llenos de curvas (y no nos referimos sólo a Rebecca) debido a la "exagerada" cantidad de polígonos que Capcom, gracias a la potencia de Cube, ha usado en su diseño. Hasta **el zombi más intrascendente tendrá la calidad visual y de movimiento de uno de los protagonistas.**

El otro protagonista
Ya sabéis que esta aventura será cosa de dos. Y que, **aunque nosotros manejemos a uno de ellos, el otro estará "viviendo" su partida a la vez.** Ya sea en otra habitación o en la misma que estemos, el personaje "secundario" se comportará de acuerdo a su


Aunque muchos de los enemigos tendrán un comportamiento "normal", del de "aquí te pillo, aquí te mato", también habrá por ahí gente podrida con las manos largas.

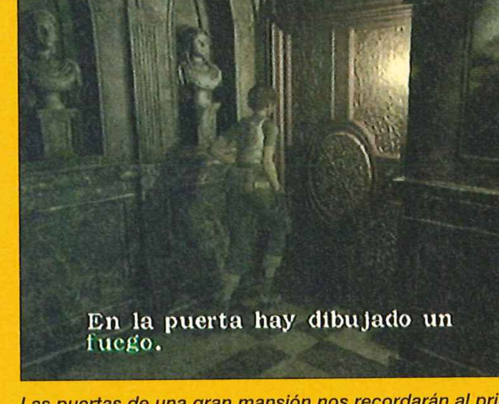

¿En qué juego habéis visto unas pantallas tan realistas? La cocina y sus reflectantes muebles son tan buen lugar como cualquier otro para apreciar el detalle de "RE 0"



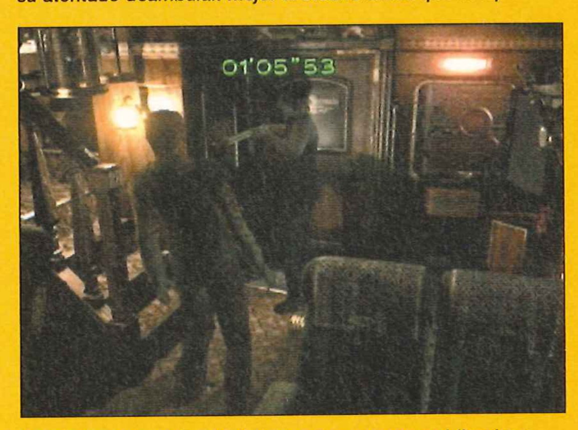
PARA MAYORES CON ESTÓMAGO

Durante años, la serie ha mostrado escenas de lo más grotesco. Ya el primer "RE" nos instaba a visionar la merienda-cena del zombie calvete. Y esta entrega no se va a quedar atrás. Mejor, va a dar un paso adelante. De cada bocado surgirá una buena cantidad de "líquido alimento". Y, sin querer reventar nada, la cabeza de la imagen superior... no será decorativa.


Si conseguimos pillar desprevenido a un malo, observaremos su atontado deambular. Mejor tirotearle antes que nos pille.



Las puertas de una gran mansión nos recordarán al primer "RE", aunque este casón será todavía más grandilocuente.



En ciertos momentos de la trama nos veremos obligados a cumplir un recorrido en un tiempo limitado. ¡Aparta, chaval!

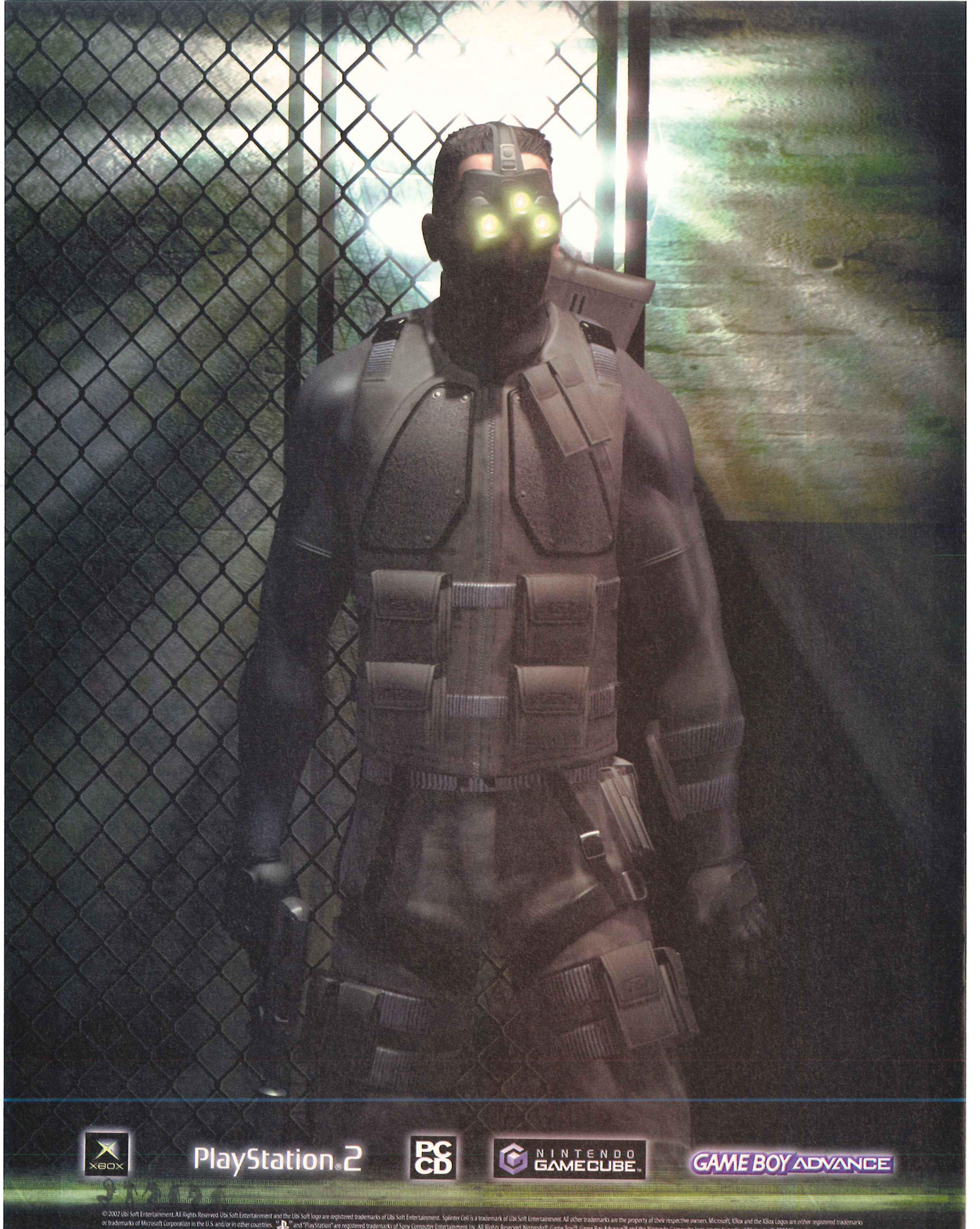

¿Quiénes son estos? ¿No lo sabes? Pues seguro que los más puestos han reconocido a Wesker y Birkin algo más jóvenes.

entorno. Si está en otra habitación y es atacado, **oiremos sus gritos de socorro a través de la radio** que llevamos encima (veréis cómo estresa estar quitándose un bicho de encima, y oír gritar a Rebecca por el cacharro). Y si está en nuestra misma estancia y nos atacan, **reaccionará disparando o apartándose del agresor,** según la opción que escojamos para él/ella en los menús del inventario. Y, hablando de objetos, también podremos intercambiarlos entre los personajes sin traba alguna mientras estemos en el mismo lugar. Ir por parejas tiene esas ventajas. Esas, y poder resolver ciertos puzzles que requerirán de la presencia de ambos, mediante el uso del stick amarillo. Con él se manejará al personaje secundario con la misma precisión que al principal. Y esto con banda sonora en Dolby Surround Pro Logic 2, todo lo que se oiga hablar con **subtítulos en castellano,** y la posibilidad de enterarnos del génesis de todo el fenómeno "RE". Ahorra porque esto no volverá a repetirse.

DEJA, DEJA... ¡QUE YA LO COJO YO!

POR FIN PODRÁS DEJAR TUS COSAS EN CUALQUIER SITIO. Y no es que tu pareja se vaya a ir de vacaciones, sino que, dentro del inventario, tendremos la opción de "dejar". Sencillamente consistirá en eso, en dejar algo en el suelo. Pero resultará de máxima utilidad para evitar caminatas hasta los famosos baúles de la primera parte. Y para más comodidad, el mapa marcará las estancias con esos objetos.




XBOX
PlayStation®2
PC CD
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE

¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!

¡¡Alucina con el nuevo bombazo de acción para GameCube!!

ENTER THE MATRIX

Entra en el universo Matrix

Te quedaste flipado la primera vez que viste este peliculón en el cine, ¿no? Pues dentro de muy poco sentirás lo mismo al conectar en tu GameCube el nuevo juego de Matrix. Un arcade de acción 3D que te transportará a este increíble universo.

LOS DATOS DEL JUEGO

- **CONSOLA:** GameCube
- **TIPO DE JUEGO:** Acción (junto a fases de aventura, combate y conducción)
- **DESARROLLADO POR:** Shiny Entertainment.
- **LANZAMIENTO:** 15 de Mayo, coincidiendo con el estreno de la película "Matrix Reloaded"



LOS PROTAGONISTAS

ELLA SE LLAMA NIOBÉ

Es experta en combates cuerpo a cuerpo y en conducción de vehículos

Esta chica supercañera será uno de los dos personajes que podremos controlar en «Enter the Matrix». Su especialidad consistirá en dar caña a los malos con sus brazos y piernas, demostrando un gran dominio de varias artes marciales. Además, si nos decantamos por Niobé, podremos conducir vehículos por carreteras llenas de tráfico mientras nos persiguen los agentes de Matrix. Además, la "babe" lucirá una chupa colorada de lo más "cool".



Podremos emplear un buen surtido de armas: metralletas, fusiles...



La ambientación del juego será soberbia. Futurista a tope.

La película de ciencia-ficción más alucinante e influyente de la última década va a ser trasladada a todas las Cubes del planeta por obra y gracia de Dave Perry y su equipo de Shiny (los más viejos les recordarán gratamente por su fenomenal trabajo en clásicos de Super Nintendo y Game Boy). De todas formas, antes de hablaros de lo que podéis esperar de este rompedor título, debéis saber que **«Enter the Matrix»** (así es como se llamará finalmente el juego) **no va a estar basado ni en la película original** (en la que aparecían Neo, Morfeo y compañía) **ni en su inminente continuación, «Matrix Reloaded»**, que se estrenará el 15 de Mayo. Vamos, que **el guión del juego será totalmente original.** Un argumento que han escrito los geniales hermanos Wachowsky (los creadores del filme) y cuyo desarrollo correrá paralelo al que veremos en "Matrix Reloaded". De hecho, los protagonistas serán los mismos: Niobé, una joven experta en artes marciales de actitud cañera; y Ghost, un tipo duro que manejará como nadie las armas. Al principio de la aventura podremos elegir jugar con uno u otro y, dependiendo de nuestra elección, tendremos que superar retos diferentes. Por ejemplo, en las fases de conducción si hemos optado por controlar a Niobé, nuestra labor consistirá en conducir el coche hasta un punto seguro. Por contra, si manejamos a Ghost, nuestra tarea será proteger a Niobé mientras conduce disparando a los agentes de Matrix. ¡Una idea excelente!

La acción por bandera

¿Y a qué nos enfrentaremos en «Enter the Matrix»? A eso vamos. Una película de la categoría de «The Matrix» merecía un juego a la altura, que contara con un desarrollo que no nos permitiera ni un segundo de respiro y momentos de acción a mansalva, con explosiones por doquier y muchos enemigos a los que dar de collejas (o mejor aún, de tiros). Y eso es precisamente lo que encontraremos en el mini-DVD. Pasión y acción, bien combinadas.

El juego estará estructurado en varias misiones diferentes y aunque en todas primará la acción, la clave estará en la sabia mezcla de géneros. Sí, porque tan pronto nos veremos envueltos en un tiroteo contra tropecientos agentes de Matrix como conduciendo un coche a toda pastilla



El cuerpo a cuerpo contra los enemigos será vital para avanzar.

UNA HISTORIA BIEN ELABORADA



EL GUIÓN DEL JUEGO SE ENCARGÓ A LOS HERMANOS WACHOWSKY, CREADORES DE "THE MATRIX". A petición del propio Dave Perry, los adorados Wachowsky escribieron un guión de 226 páginas que daría forma a «Enter the Matrix». Y aunque aún no tenemos todos los cabos bien atados (¡no sueltan prenda!), sabemos que el argumento del juego será paralelo a lo que va a ocurrir en "Matrix Reloaded", incluso ambos tendrán cosas en común. También está confirmado que Neo, Trinity y los demás protagonistas de la primera película aparecerán de alguna u otra forma en el juego, aunque en ningún caso serán personajes controlables. ¡¡Qué ganas de saber qué ocurrirá en la aventura!!



El aspecto gráfico de «Enter the Matrix» será alucinante. Mirad qué escenarios.



En algunas ocasiones tendremos que actuar con mucho sigilo para evitar ser descubiertos.

LOS PROTAGONISTAS
Y ÉSE DE AHÍ ES GHOST

Domina el combate con armas. Está relacionado con Trinity, de Matrix

Este tipo tan elegante en realidad es una máquina de liquidar agentes de Matrix. Su facilidad para manejar cualquier tipo de arma le hacen letal. Puede disparar con precisión milimétrica desde cualquier posición y situación, incluyendo el interior de algún vehículo circulando a toda pastilla. Al igual que ocurre con su compañera Niobé, si jugamos con él tomaremos una ruta diferente. Por cierto ¿cuánto le habrán costado esas gafas de sol tan "fashion"?



El llamado "tiempo bala" permitirá a los dos personajes ralentizar la acción en cualquier momento para reducir fácilmente a los rivales.



Gracias al uso de "motion capture" las animaciones serán ultrasuaves y realistas.

UN MUNDO PELIGROSO
¡CUÁNTOS ENEMIGOS!

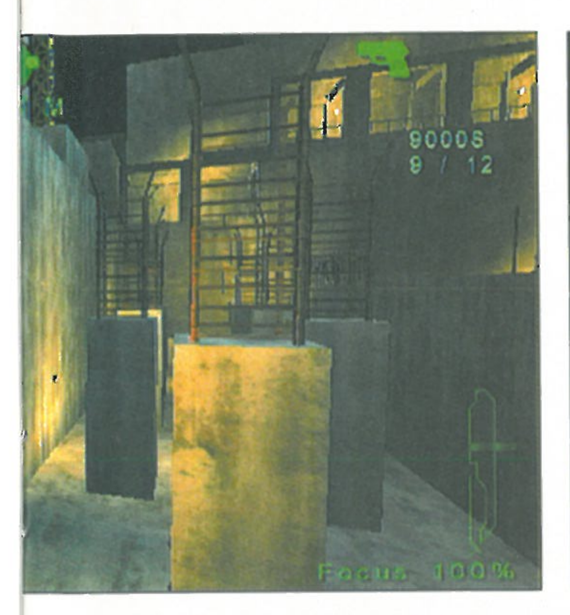
Este tipo de la izquierda (y miles de clones de Agente Smith como él) serán los rivales más molestos que encontraremos en «Enter the Matrix». Pero no será el único. Los policías también intentarán atraparnos en cuanto nos vean, y un par de gemelos duros de pelar se convertirán en nuestra verdadera pesadilla. Desde luego, no será un juego fácil, no.

por carreteras repletas de tráfico. Eso por no hablar de los **numerosos enfrentamientos cuerpo a cuerpo** que tendremos que superar, y de las secciones en las que tendremos que pilotar una nave al más puro estilo «Forsaken», un shooter 3D futurista de grato recuerdo. Estas misiones os llamarán especialmente la atención por la **perfecta ambientación que se ha logrado imprimir,** y que afectará tanto al aspecto de los escenarios como del resto de personajes y objetos.

Sin embargo, **la opción más curiosa que incluirá «Enter the Matrix» será la llamada Hacking.** No se han revelado muchos detalles acerca de ella, pero la idea es que **nos convirtamos en una especie de hackers** (piratas informáticos) y "rompamos" los códigos que nos salgan en la pantalla. De esta forma podremos tener **acceso a muchas sorpresas,** como nuevas habilidades para los personajes, trucos o... ¿nuevas misiones? Aún es pronto para asegurar esto último, pero podéis apostar a que serán extras más que atractivos, que convertirán esta opción en todo un vicio para los jugones. En la variedad está el gusto, dice el dicho. Amén.

Más efectos que en las películas de Hollywood

Como ya adivinaréis, el reto no va a ser fácil. Cientos de agentes de Matrix, el imparable Smith y demás "gentuza" no pararán de ponernos en dificultades. Menos mal que tanto Niobé como Ghost podrán hacer uso de varios "truquitos" alucinantes. Por un lado, nuestros héroes **podrán emplear el llamado tiempo bala** (efecto típico de Matrix que consiste en ralentizar la acción por momentos) para reducir a los enemigos con mayor facilidad. Lógicamente esta habilidad no podremos emplearla alegremente porque estará limitada, de modo que tendremos que esperar





Durante los combates podremos emplear docenas de golpes tan poderosos como este.



La cámara siempre nos mostrará el plano más espectacular posible.

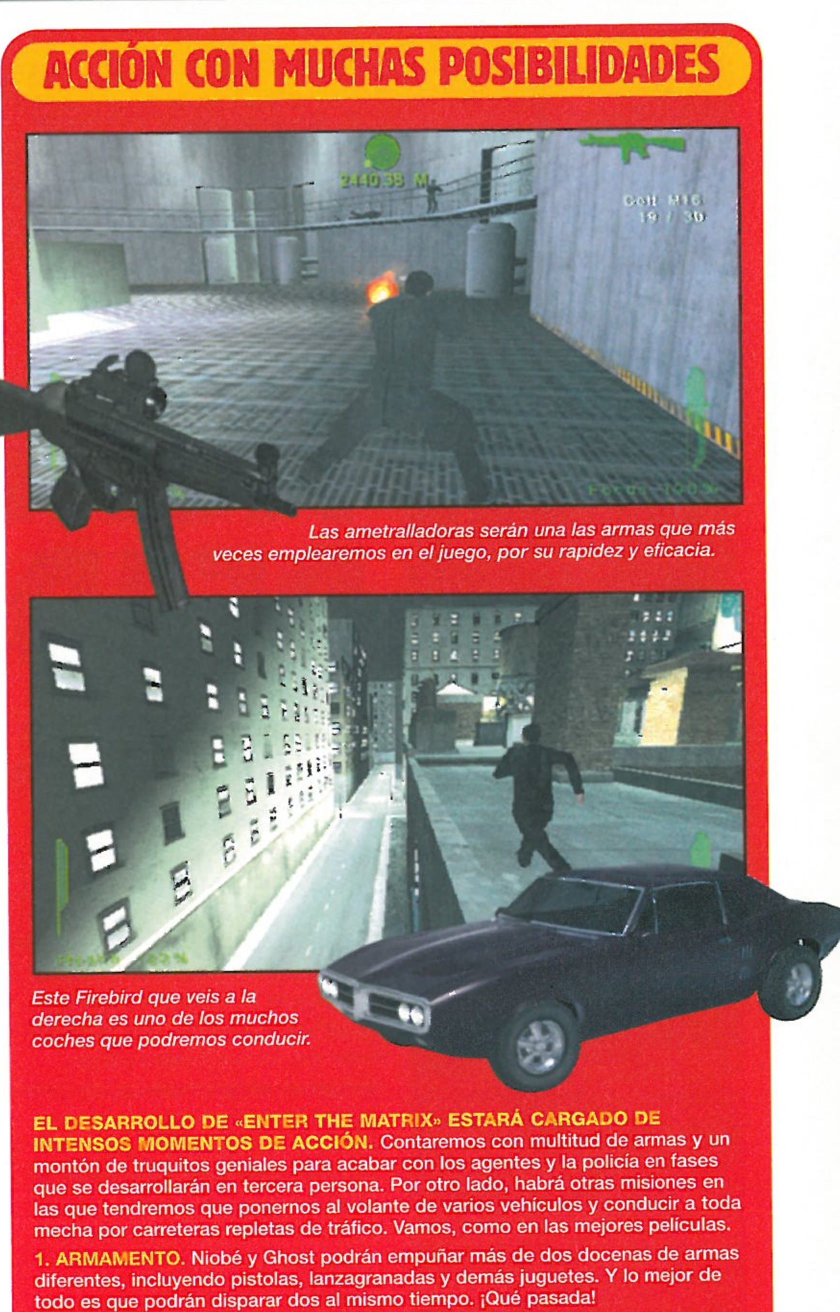


A medida que avancemos, iremos aprendiendo nuevos movimientos.

a momentos de verdadero peligro (como cuando nos rodean varios rivales, por ejemplo). Por otra parte, su agilidad también será de lo más útil, y tanto Niobé como Ghost podrán **correr por las paredes y tejados mientras acribillan** a todo "quisque" a balazos. Y aseguramos que la espectacularidad de estas escenas no tendrá nada que envidiar a las que presenciamos en "The Matrix". Y ya que tocamos el tema, **¡menudo repertorio de armas que podrán utilizar Niobé y Ghost! Más de dos docenas de juguetes** diferentes (metralletas de varias clases, fusiles de mira telescópica, lanzagranadas, etc.) con la posibilidad de **emplear algunas de ellas simultáneamente.** ¡Ni el mismísimo Rambo duraría un segundo frente a éstos!

Y podéis estar seguros de que el apartado gráfico estará a la altura de todo lo que os estamos contando: los **personajes estarán realizados con miles de polígonos,** los escenarios serán muy detallados y ambientados con acierto y las animaciones, simplemente flipantes. Sumad juegos de luces dinámicos, reflejos reales y un largo etcétera de virguerías técnicas que se encargarán de dar el toque final a un juegazo que va a romper moldes en GameCube. ¡Bienvenidos al mundo de Matrix!

ACCIÓN CON MUCHAS POSIBILIDADES



Las ametralladoras serán una las armas que más veces emplearemos en el juego, por su rapidez y eficacia.

Este Firebird que veis a la derecha es uno de los muchos coches que podremos conducir.

EL DESARROLLO DE «ENTER THE MATRIX» ESTARÁ CARGADO DE INTENSOS MOMENTOS DE ACCIÓN. Contaremos con multitud de armas y un montón de truquitos geniales para acabar con los agentes y la policía en fases que se desarrollarán en tercera persona. Por otro lado, habrá otras misiones en las que tendremos que ponernos al volante de varios vehículos y conducir a toda mecha por carreteras repletas de tráfico. Vamos, como en las mejores películas.

1. ARMAMENTO. Niobé y Ghost podrán empuñar más de dos docenas de armas diferentes, incluyendo pistolas, lanzagranadas y demás juguetes. Y lo mejor de todo es que podrán disparar dos al mismo tiempo. ¡Qué pasada!

2. CONDUCCIÓN. Estas fases nos mantendrán ocupados durante casi una tercera parte del juego. Mejor, porque estos niveles resultan sorprendentes.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO GAMECUBE

- Compañía: **MIDWAY**
- Desarrollador: **MIDWAY**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **INTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES**
- Edad: **MAYORES DE 18 AÑOS**

- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Conexión GB Advance: **NO**
- Jugadores: **1-2**

- Personajes: **21**
- Datos: **676 EXTRAS OCULTOS**
- Modos: **4**

- Precio: **64,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

El espectáculo de la lucha

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Los torneos de lucha se ganan demostrando agallas y habilidad. Para éste, necesitas además "sangre fría".

Ha tardado más de cuatro años en llegar, pero la espera ha merecido la pena. Tanto es así, que el nuevo "Mortal Kombat" se ha colado entre los **mejores arcades de lucha para GameCube.** Su nivel de violencia es lo único que quizá nos ha echado para atrás. Hay que dejar claro que los combates incluyen **imágenes de gran dureza,** así como sangre. De todas formas pone bien visible en la carátula que está **recomendado para mayores de 18 años,** así que no queremos quejas. Bueno, y ahora la pregunta es: ¿Y cuáles son las claves de "Mortal Kombat"?, ¿por qué nos ha impresionado así? Para empezar, sus cuatro modos de juego son parte de la explicación. A través de ellos vas a descubrir una nueva forma de lucha, tan variada como para entretenerte durante mucho tiempo. Sobre versus y práctica ya se presentan ellos, de los demás sabemos todo esto...

Aprende y pelea

Arcade es el más tradicional, y viene a ser una especie de **modo historia** en el que debemos superar varias rondas de combates antes de pelear contra los enemigos finales (y así tener acceso a la secuencia final de cada personaje). Respecto al modo **Konquest,** nos invita a completar la friolera de **218 misiones diferentes,** a razón de 10 por personaje. Estas misiones son una especie de ▶

KONQUEST, TODA UNA AVENTURA

El modo de juego más novedoso de «Deadly Alliance» es el Konquest. En él tenemos que superar 218 misiones diferentes que funcionan a modo de tutorial. De esta forma, además de divertirnos peleando, podemos aprender todos los golpes y combos de los personajes. ¡Y mucho dinero para los extras!





Los personajes pueden poner en juego una amplia gama de movimientos, englobados en tres estilos diferentes de lucha tan eficaces como espectaculares.



Las armas tienen varios usos en este juego. Podemos atacar con ellas, y también podemos clavarlas en el rival e ir quitándole vida poco a poco.



Dominar las magias es vital para obtener victorias en los niveles más avanzados.

DURO **Los "kombates" de «Deadly Alliance» dan forma a un juego de lucha serio y adulto. Su dureza y contundencia atraerán a un público que busca estos juegos.**



TREMENDOS FATALITIES

Al final de cada pelea es posible acabar con la vida de nuestro rival ejecutando un Fatality. ¿Queréis ver alguno?



Reptil emplea su lengua para comerse... ¡cualquier cosa!



El movimiento final de Kung Lao es de los más "elegantes".



Cyrax usa su tecnología robot para hacer "carne picada".



El beso de la muerte de Sonya termina con sus rivales.



El nivel de violencia de los enfrentamientos es muy elevado, y la sangre acaba inundando siempre los escenarios. Por algo no está recomendado para menores.



Sub-Zero es uno de los "gordos", pero el plantel incluye más de 20 luchadores.



Unas barreras impiden que nos salgamos de los escenarios durante las peleas.





La cámara se acerca a los personajes cuando propinan algún buen golpe.



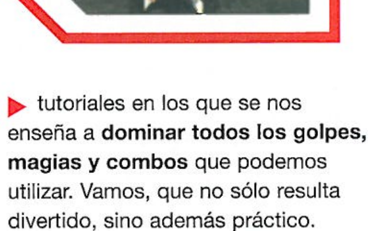
DESLUMBRANTE

La calidad técnica que alcanza este arcade de lucha llega a niveles de máquina recreativa. A la misma altura raya su jugabilidad. ¡Demoledor!

BUENOS BONUS

De vez en cuando podrás hacerte con dinero fácil si superas los test de fuerza y observación que te planteen.







Esta mala bestia de aspecto intimidador se llama Moloch, y te estará esperando en los últimos niveles del modo Arcade. Sí, su aspecto no engaña: es muy difícil de batir.

▶ tutoriales en los que se nos enseña a **dominar todos los golpes, magias y combos** que podemos utilizar. Vamos, que no sólo resulta divertido, sino además práctico.

¡Cuánta gente!

En «Deadly Alliance» podemos elegir entre una docena de personajes de inicio, pero luego se unirán otros nueve más al "jaleo" para formar un plantel multitudinario. **Todos son diferentes en apariencia y forma de pelear.** Es más, poseen una cantidad enorme de movimientos y magias exclusivos, que aparecen englobados en varios estilos de lucha. Sí, has leído bien: varios estilos de lucha. Lo que significa que **cada personaje es capaz de pelear siguiendo las directrices de dos estilos basados en el cuerpo-a-cuerpo** (Ninjitsu, Muay Thay, Tae Kwon Do, etc) y **un tercero empuñando algún tipo de arma blanca** (espada katana, puñales, nunchakus...). Por supuesto, es posible alternarlos en cada combate (basta con pulsar un botón), incluso recomendable, pues de esa forma obtenemos **combos increíbles sumando golpes de cada estilo.** Y no penséis que el control va a sufrir ante tanta "flexibilidad". Se hace uso de todos los botones del pad, pero no tendréis problema para lograr cualquier movimiento. En resumen, una **jugabilidad explosiva.**

Hablando de cosas técnicas, a nivel gráfico desde luego estamos ante una **maravilla visual.** Por empezar por algún sitio, de los escenarios podemos decir que gozan del tamaño justo, que son bastante variados y que presentan un **grado de detalle alucinante.** Respecto a los personajes comentar que, como veis, tampoco andan a la zaga, y que aunque hay alguno que podría haber contado con un mejor acabado (vaya, con más polígonos) en general están **muy bien modelados.** Capítulo aparte merecen las animaciones, cuya fluidez y suavidad nos han impresionado de lo lindo. Un motivo más (y ya van...) para recomendar este nuevo «Mortal» a cualquier mortal. Lo único, si acaso, repetir que el nivel de violencia puede echar atrás a más de uno. Y una cuestión: **¿y el modo multijugador?**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 92
▲ En general, escenarios y personajes lucen un excelente acabado. Bien por Midway.
▼ Faltan más detalles en algunos personajes.

SONIDO 91
▲ Los efectos sonoros y la voz en "off" son todo un lujo.
▼ Las melodías son algo más sosas, pero tampoco cansan.

JUGABILIDAD 93
▲ El control es muy bueno, y la idea de los diferentes estilos de lucha nos ha convencido.
▼ Aprenderse los movimientos al completo es casi imposible.

DURACIÓN 93
▲ Sólo el modo Konquest consta de 218 misiones. ¡Y hay tres modos más!
▼ Faltan más fatalities por personaje, y un modo multi.

TOTAL 93

▲ La excelente combinación de **jugabilidad y calidad técnica.**

▼ Su elevado nivel de **violencia.** Falta un modo para **cuatro jugadores.**

VALORACIÓN



UN ARCADE DE LUCHA BRUTAL

«Deadly Alliance» ofrece las mejores peleas disponibles en GameCube, las más salvajes y las más vistosas. Además, la revolución que supone el hecho de poder cambiar de estilo de lucha en mitad de una pelea le hace único en su género. Pero debéis tener en cuenta que es un título bastante violento.

EL RANKING

1. Smash Bros Melee
2. MK: Deadly Alliance
3. Capcom Vs SNK EO

El juego de Nintendo sigue comandando la lista por su gran diversión, aunque se ve superado por el realismo de "MK" y su propuesta "adulta" de lucha. Aunque no pueden jugar cuatro...


Nintendo
Acción
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
MIDWAY
Virgin PLAY


Nintendo Acción
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
MIDWAY
Virgin PLAY
Mortal Kombat™ Deadly Alliance™ © 2002 Midway Amusement Games, LLC. Todos los derechos reservados. MORTAL KOMBAT, DEADLY ALLIANCE, el logo del dragón, MIDWAY, los logos de Midway y todos


MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE


MORTAL KOMBAT
DEADLY ALLIANCE


RAYMAN® 3
HOODLUM HAVOC™


RAYMAN® 3
HOODLUM HAVOC™

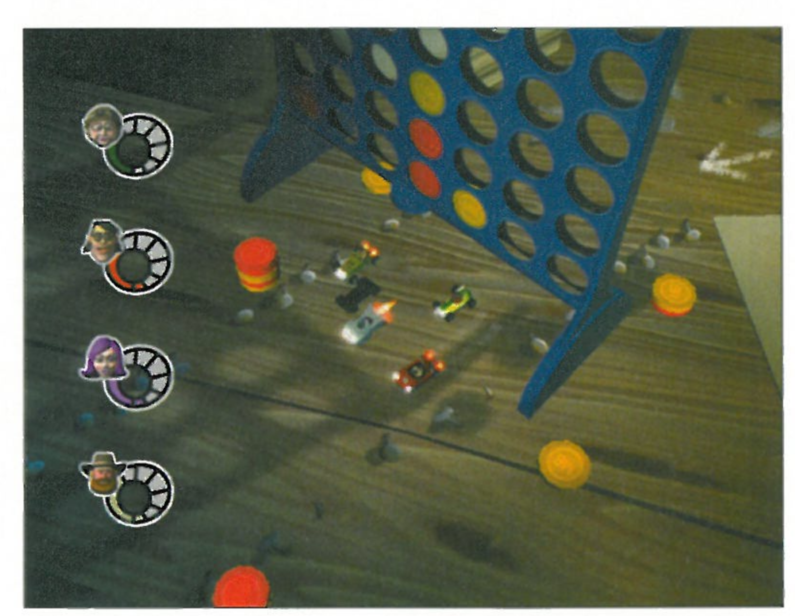

Nintendo Acción
Más información en: www.ubisoft.es
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
Ubi Soft


Nintendo Acción
Más información en: www.ubisoft.es
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO GAMECUBE
Ubi Soft

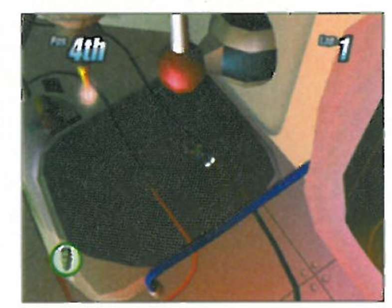
Mínimo tamaño, máxima diversión

MICROMACHINES

Los vehículos más diminutos del planeta debutan en GameCube con un "racer" alocado para cuatro jugadores.



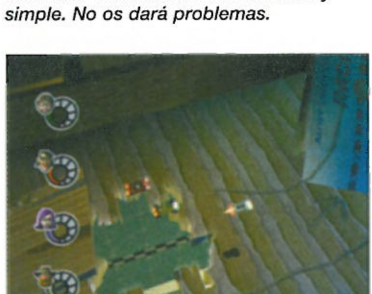
Junto con «Mario Party 4», este juego es uno de los desafíos para cuatro jugadores más divertidos que podemos echarnos en nuestra GameCube. ¡Menudos piques!



El diseño de todos los circuitos es muy original. ¿Eso de ahí no es un lavabo?



El control de los coches es cómodo y simple. No os dará problemas.



Atentos a los obstáculos de las pistas. No hay que llegar primero, sino también llegar.

PEQUEÑAS VENTAJAS





Diseminados por los escenarios hay varios tipos de ítems que nos facilitarán las victorias. Bombitas, martillos machacantes, sustancias resbaladizas...

Si preguntas a alguien por «Micromachines», se te darán dos posibles respuestas: una, **vehículos diminutos,** y dos, **total diversión**. Bajo esas premisas, el juego de Infogrames nos propone disputar **explosivas carreras pilotando 48 vehículos distintos,** con un garaje en el que caben desde deportivos hasta lanchas motoras. En cualquiera de sus cinco modos de juego, tenemos que elegir uno de los ocho pilotos disponibles para después surcar lo más rápido posible los **24 recorridos,** ambientados en ocho zonas distintas. Y aquí viene lo gracioso. Las carreras transcurren en los **lugares más originales:** desde estanques a pianos, pasando por inodoros y buardillas. O sea que en vez de rodar sobre asfalto, se rueda sobre tablas de madera, mesas...

Explosión multijugador

Las carreras se desarrollan siempre bajo una **perspectiva aérea** que abarca gran parte del circuito. La cámara se acerca, aleja o gira en función de lo que suceda en pantalla. Esta forma de plantear las carreras permite que aparecezcan hasta 4 coches simultáneamente en pantalla, sin que se produzcan problemas de visibilidad. Y es que la mejor forma de exprimir toda la jugabilidad de este título es **compitiendo varios participantes a la vez.** No es que te vayas a aburrir si juegas solo, pero siempre resulta más excitante ganar a ese amigo "listillo", ¿no? Si a esta bomba multijugador le añadimos un más que correcto apartado gráfico y un control bien ajustado, sale uno de los juegos de carreras más divertidos y originales para GameCube.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **INFOGRAMES**
- Desarrollador: **ATARI GAMES**
- Tipo de juego: **VELOCIDAD**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-4**
- Edad: **TODOS LOS PÚBLICOS**
- Tarjeta de Memoria: **4 BLOQUES**
- Modos de juego: **5**
- Datos: **24 CIRCUITOS**
- Precio: **49,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Destacan los escenarios, muy originales y bien trabajados.

SONIDO 86
No hay demasiadas voces, pero están en castellano.

JUGABILIDAD 93
Hay pocos juegos tan divertidos para 4 jugadores.

DURACIÓN 91
Los cinco modos dan cuerda para rato. ¿Te gusta conducir?

TOTAL 90


▲ La diversión del **modo multijugador.**

▼ Para **un jugador** es más "sosete".

VALORACIÓN

Este "racer" ofrece una generosa cantidad de modos de juego y un genial modo multijugador. Bien combinados, da como resultado un DVD original y muy divertido.







- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: UBI SOFT
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Tarjeta de memoria: 8 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Jugadores: 1-4

- Niveles: 50
- Datos: 7 ENEMIGOS FINALES
- Extra: 2 MAPAS EXCLUSIVOS

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 20 DE FEBRERO

Plataformas de nueva generación

RAYMAN 3

El campo de las plataformas va a dejar de ser propiedad exclusiva de Mario. ¡Dejad paso a Rayman!

La nuevas andanzas de Rayman, una de las mascotas más populares de este mundillo, ya están servidas. Y la verdad es que el colega la ha vuelto a armar, pues su nuevo plataformas llega dispuesto a arrasar con todo, fontaneros con mostacho incluidos. De momento seguro que le va a dar variedad al género. **«Rayman 3» no es el típico plataformas al uso** (de esos de avanzar-saltar-y poco más), sino que **tiene un desarrollo tremendamente variado.** Por un lado, el **componente acción está muy presente,** y a lo largo del medio centenar de fases de las que consta el juego tenemos que superar numerosos combates contra los Hoodlums, es decir, los malos de la pelíc... ¡del juego!, queremos decir. **Los minijuegos también son una parte importante de la aventura,** y tan pronto nos vemos sorteando una empinada catarata mientras somos perseguidos por hambrientas pirañas, como nos toca pilotar una especie de zapato gigante parecido a los de las atracciones de las ferias. Vamos, que os va a resultar **imposible aburriros junto a Rayman.**

Más recursos que Superman

Como ya os hemos adelantado, la aventura se extiende a lo largo de **50 niveles, ambientados a su vez en diez zonas diferentes.** Todos estos lugares están habitados por los indeseables Hoodlums, criaturas que intentan por todos los medios pararnos los pies haciendo uso de sus escopetas y de su ingenio, esto último gracias a la avanzadísima inteligencia artificial con la que cuentan. Para ponernos las cosas más difíles aún, también debemos hacer frente a una buena colección de **jefes finales, siete en total,** que poseen un aspecto imponente y buen tamaño en su mayoría. Pero, a pesar de estas adversidades, tampoco hay razón para asustarse. Rayman cuenta con un buen abanico de habilidades que le sirven para defenderse -y ▶

LA CONEXIÓN PERFECTA

Las versiones de GC y GBA se conectan para ofrecer un modo multijugador bombazo. Una frenética carrea en la que dos juegan en la pantalla de TV, y los otros dos en la GBA. Divertidísimo. Además, para colmo, se podrán descargar 10 mapas especiales y un reto final desde GBA a CUBE.

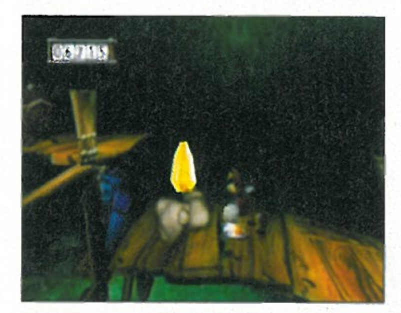




Los escenarios son absolutamente imaginativos. En cada nueva zona descubrimos lugares, colores, sensaciones y también enemigos, que dejan impresionado.

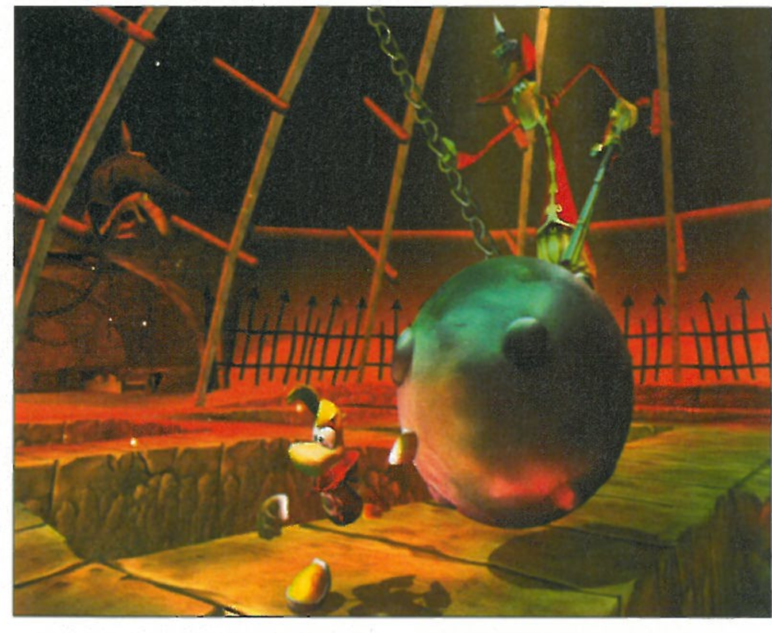


Para hacer frente a los poderosos enemigos finales, Rayman utilizará su ya clásico lanzamiento de puños, potenciado con nuevas y sorprendentes habilidades.



Estos objetos amarillos proporcionan puntos. Pillad todos los que podáis.

VARIADÍSIMO Además de pegar innumerables saltos, en esta aventura también debemos pelear, resolver puzzles y jugar a divertidos minijuegos. ¡Totalmente irresistible!



UN HÉROE PODEROSO

Para superar las más diversas situaciones, Rayman cuenta con una buena colección de poderes especiales.



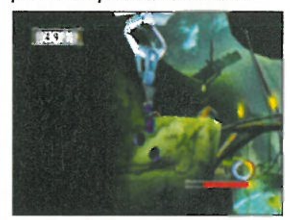
Estos botes potencian las habilidades de Rayman.



Este traje rojo proporcionará más fuerza a nuestros puños.



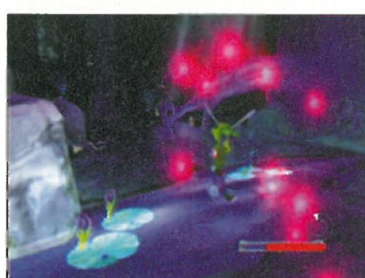
Con las grandes orejas podemos planear en el aire.



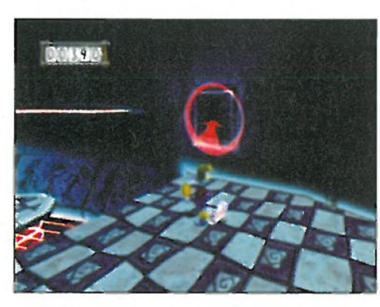
Y con las tenazas alcanzamos lugares muy lejanos.



A lo largo de nuestro viaje contaremos con la ayuda de varios amigos de Rayman. Este tipo azul de la imagen es Globox que, por cierto, se coge unas "trompas" de cuidado.



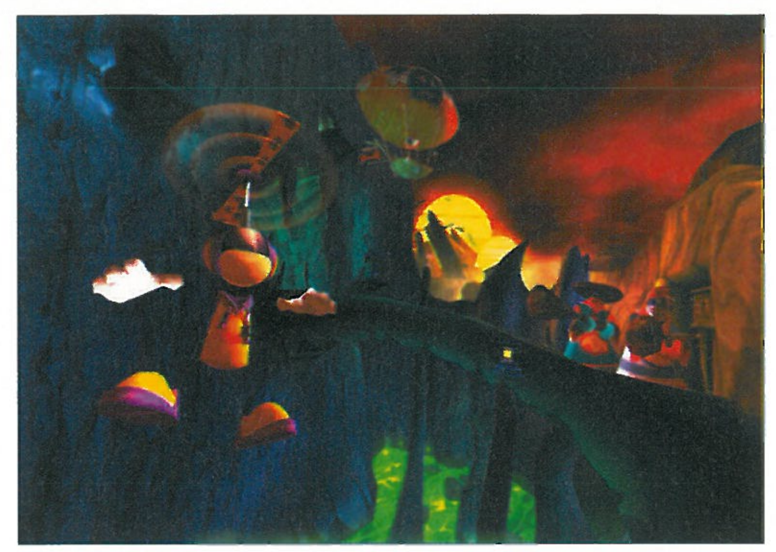
Esta mosca verde nos sirve de guía durante la aventura. Un tío divertidísimo.



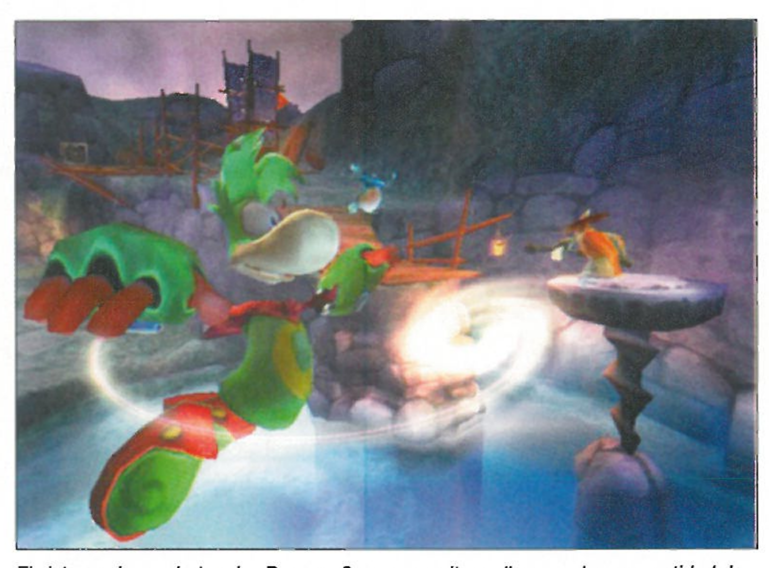
Debemos activar los interruptores que veamos para avanzar en el juego.



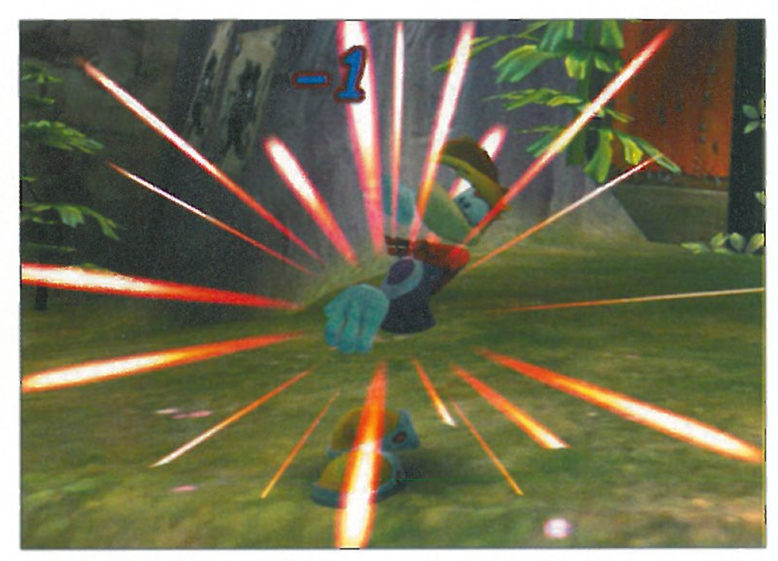
Para que nos hagamos con facilidad con el control de Rayman, al comienzo del juego tenemos que superar un completo y sencillo tutorial. Así da gusto, oye.



En ocasiones no nos quedará más remedio que agarrarnos a verjas metálicas o a enredaderas para alcanzar una zona del escenario. Aunque luego hay que bajar...



El sistema de combates de «Rayman 3» nos permite realizar una buena cantidad de combos. Si lo hacemos bien, dejaremos a los enemigos planchados.



Los fantásticos efectos de luces y demás genialidades gráficas ponen por las nubes el trabajo de los artistas de Ubi. Alucinaréis a cada paso del juego, chavales.

¡CUÁNTOS COMBATES!

Los enfrentamientos contra los Hoodlums son bastante numerosos durante la aventura ¡pero también muy divertidos!





muy bien por cierto- de tanto mal bicho. Nos estamos refiriendo, por ejemplo, a su capacidad para **planear por el aire con ayuda de su orejas, lanzar los puños contra sus enemigos o electrificar** a quien ose toserle con sus tenazas metálicas. ¡Y esto es sólo una parte del repertorio de poderes de nuestro amigo, hay muchos más!

Simpático y muy bonito

Otro de los puntos que más nos han gustado de «Rayman 3» es su **finísimo sentido del humor.** La aventura está cargada de **momentos la mar de simpáticos** (como cuando Globox, el regordete compañero de Rayman, se emborracha con zumo de ciruela y empieza a hacer el tonto por los escenarios) y de **diálogos "tronchantes"** del todo, que hacen que esbocemos una sonrisa (y alguna que otra carcajada) al jugar. Y a fe que os enteraréis de todas las gracias y guasas que se han incluido en el juego, puesto que los chicos de Ubi han **doblado al castellano** toda la aventura, y con clase, porque los actores de doblaje le han cogido el punto al juego, algo de agradecer.

Por otro lado la **dificultad está muy bien ajustada** y, aunque al principio nos lo ponen fácil, a medida que avanzamos los rivales empiezan a ser cada vez más duros, los saltos más ajustados y los retos más difíciles. Y claro, los jefes finales tampoco nos echan una mano (a no ser a nuestro cuello, claro). Vamos que el juego no os lo acabaréis en un abrir y cerrar de ojos, ni siquiera los más expertos en este género, pues **«Rayman 3» guarda muchos secretos jugosos** (entre ellos varios niveles ocultos), más una estudiada conexión con Game Boy Advance, que regala competiciones y mapas.

Nos queda por fin hablar del tema gráfico. Y en esto, ¡cuidado con babear sobre la revista!, porque está claro que lo último de Rayman resulta espectacular. Como se ve, la calidad de texturas y diseño lo convierten en una **superproducción de dibujos animados** de esas que se estrenan en los cines. Pero totalmente interactiva, por supuesto. Y es que las animaciones de todos los personajes son tan buenas que casi parece que han cobrado vida, desde Rayman a los jefes finales. Además, los escenarios están sobrecargados con miles de detalles que no pasan desapercibidos: molinos de viento, hojas y arbustos que se mueven con la brisa del aire... Y encima todo lo que aparece en pantalla muestra un **colorido ejemplar.** El envoltorio es perfecto, y rodea una producción que ha cuidado al máximo todos los detalles. **Un "imprescindible".**



Aunque en esta ocasión le hemos acertado, golpear a los rivales cuesta bastante. ¿Por qué? Pues porque son muy listos...

En la aventura hay que visitar diez zonas distintas, superando 50 niveles. Y ojo, que además hay varias fases ocultas.

ALUCINE VISUAL

Aunque no es su única virtud, los gráficos de «Rayman 3» son de una belleza impresionante. Pocos juegos le superan.



Ls animaciones de Rayman son suaves y muy variadas. Están diseñadas para darle un toque simpático al personaje, que por cierto además destila sentido del humor.

INSPIRADOS MINIJUEGOS

Para romper un poco el ritmo del juego, en «Rayman 3» hay que afrontar una buena cantidad de divertidos minijuegos. Aquí os mostramos un par de ejemplos.



Esta "curiosa" carrera pondrá a prueba vuestra habilidad.



En este desafío hay que pulsar repetidamente los botones.

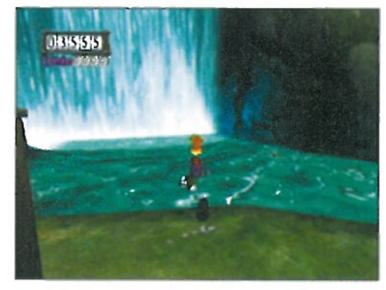




Este de aquí arriba es un Hoodlum, es decir, uno de los malos de «Rayman 3».



A veces hay que interactuar con los objetos de los escenarios para avanzar.



Los decorados están plagados de detalles. ¿Qué os parece esta catarata?

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 96

▲ Las animaciones son excelentes, y los escenarios, una explosión de color.

▼ El diseño de algunos enemigos es algo simplón.

SONIDO 95

▲ El juego está completamente doblado al castellano. Las melodías ambientan cada zona a la perfección.

▼ La voz de Rayman es muy especial. Va en gustos...

JUGABILIDAD 94

▲ Control genial y desarrollo variado y divertido.

▼ Algunos saltitos (y jefes) son muy complicados.

DURACIÓN 92

▲ Los modos multijugador y los 50 niveles entretienen durante varios meses.

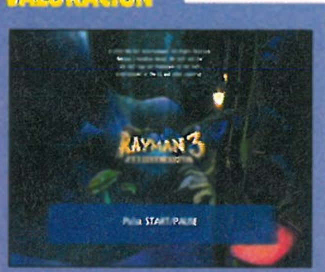
▼ Las fases iniciales resultan demasiado facilonas.

TOTAL 94

▲ El **variadísimo desarrollo.** Genial **conexión con GBA.**

▼ La **dificultad** de algunos jefes finales.

VALORACIÓN



LAS PLATAFORMAS MÁS VARIADAS

"R3" se ha revelado como una de las aventuras de plataformas más alucinantes disponibles. En jugabilidad, ofrece una mezcla de géneros bien estudiada (acción, minijuegos...), y en técnica, su flipante acabado gráfico no deja lugar a dudas. Tenéis que probarlo, aunque no os convenzan las plataformas.

EL RANKING

1. Super Mario Sunshine
2. Rayman 3
2. Sonic 2 Adventure

La aventura ecológica de Mario sigue liderando el género por su inigualable jugabilidad, pero Rayman se queda a un solo puntito. Sonic añade variedad y un nombre bien valorado.







- Compañía: LUCASARTS
- Desarrollador: LUCASARTS
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO, TEXTO Y VOCES
- Edad: MAYORES DE 11 AÑOS

- Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1

- Misiones: 18
- Modos: 1 (MODO AVENTURA)
- Datos: 6 CAPÍTULOS

- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

El cazarrecompensas del lado oscuro

STAR WARS BOUNTY HUNTER

La saga "Star Wars" ha encontrado un nuevo héroe, sólido y con responsabilidad, para protagonizar su último juego.

A Jango Fett le conocimos hace meses en el **Episodio II** de la eterna saga de jedis y guerras galácticas, y enseguida nos hicimos amigos de toda la vida: pese a ser un villano (trabaja para **el lado oscuro**), resulta simpático. Por si alguien anda despistado, Jango Fett es el tipo que **donó su ADN para crear un ejército de clones,** y además es el "padre" de **Boba Fett**, genéticamente igual que él, un clon privado, que en el futuro tendrá sus más y sus menos con **Han Solo...** Vaya, un lío del que nos ha sacado el Máster en Star Wars que hicimos en la Universidad..

En fin, el caso es que la factoría Lucas nos regala (es un decir...) **este divertido juego, cargado de acción,** en el que controlamos al señor Fett en una larga y difícil aventura para luchar **contra el Bando Gora,** una secta liderada por un antiguo Jedi que cayó al lado oscuro y que además tiene puesto precio a su cabeza. **Y Jango ha decidido ser él quien cobre esa recompensa**, claro.

Armados hasta los dientes

Para triunfar en esta labor tenemos armas, a cual más molona, desde **las pistolas láser** hasta un **lanzamisiles,** pasando por un **lanzallamas** o unos **dardos envenenados.** Y eso sí, con el **jetpack** característico de la familia, con el que volamos durante algunos segundos. Sin embargo, no sólo es apretar el gatillo, pues en todos los escenarios, llenos de personajes variopintos, hay **otros delincuentes** que al localizarlos y capturarlos **nos premian con recompensas.** Un ingrediente táctico que añade diversión y duración.

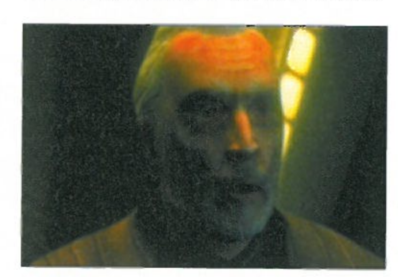
Por lo demás, el universo Star Wars está bien plasmado en estos **grandes escenarios 3D,** localizados en los **planetas más conocidos** de la saga. Todos aparecen con un **apartado técnico y visual de nivel** al que sólo le achacaremos que la cámara en ocasiones parece volverse un poco loca. Si a los **gráficos llenos de detalles y efectos** le sumáis un buen **audio,** con un **perfecto doblaje en castellano** incluido, nos reconoceréis primero, que la saga sigue más viva que nunca, y segundo, que mola ser un cazarrecompensas interestelar.



El Jetpack de Jango es muy útil, tanto al enfrentarnos a los enemigos, disparando por encima de sus cabezas, como para superar ciertas barreras de los escenarios.



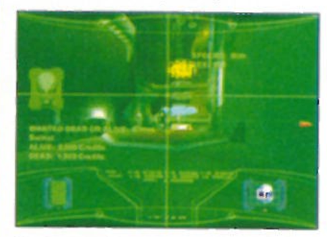
Las dos pistolas láser permiten disparar a dos enemigos distintos al mismo tiempo.



Las escenas de vídeo son de gran calidad. ¿Reconocéis al Conde Dooku?

BUSCA, CAZA Y CAPTURA

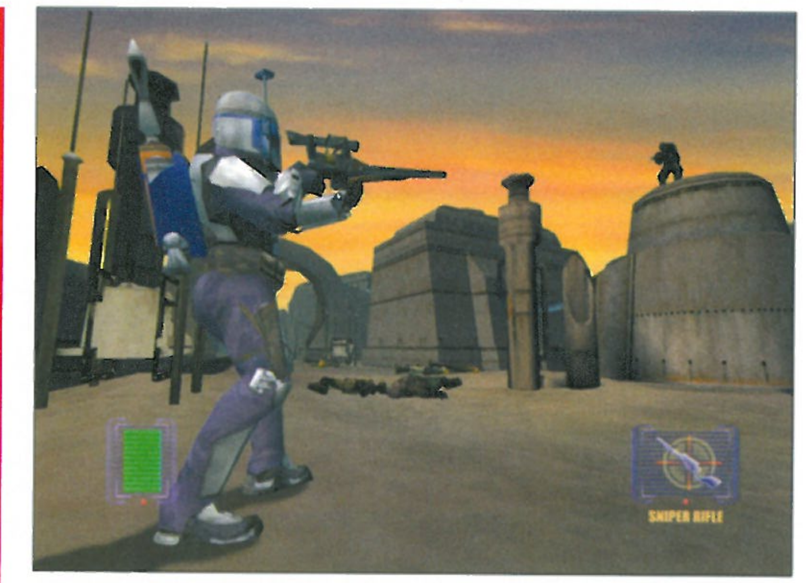
No es obligatorio, pero sí muy divertido cazar a los delincuentes más buscados de la galaxia. Con ello, ganaremos pasta y secretos.



Podemos "escanear" a cualquiera. Si es fugitivo, enseguida lo vemos.



En ese momento, lo suyo es echarle el lazo (literalmente).



La labor de Jango sería en un infierno si no contáramos con un arsenal de armas y otros útiles que ya quisiera el agente 007 para sí. ¿Qué tal este rifle de francotirador?

CAZARRECOMPENSAS "FULL TIME" La genial saga galáctica sigue dando frutos de calidad. El último es este «Bounty Hunter», un título que ofrece una diversión sencilla, a base de muchísima acción, buen nivel técnico y protagonista de lujo.

Entre otros extras como "falsas" tomas falsas, tenemos cartas de la serie "Star Wars", o un cómic con la historia del juego...



Los efectos visuales, como los de los lásers de los disparos o el motor a reacción del Jetpack son realmente espectaculares.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 90

▲ Muy bien ambientado, lleno de detalles y con estupendas animaciones del protagonista.

▼ La cámara a veces se bloquea y no nos deja ver bien.

SONIDO 91

▲ La banda sonora es la de las pelis, garantía de calidad. ¡Y doblada en castellano!

▼ Siendo muy exigentes, aún podría haber más efectos.

JUGABILIDAD 85

▲ Tiene un componente aventurero y estratégico.

▼ Su desarrollo es un pelín lineal y el control complicadillo...

DURACIÓN 87

▲ La dificultad de las misiones es muy elevada: tardaremos lo nuestro en acabarlo.

▼ Los secretos que hayamos son un poco sosainas.

TOTAL



▲ La genial **ambientación**, fiel a la saga Star Wars, y el **doblaje en castellano**.

▼ A veces hay tantas cosas en pantalla, que todo puede parecer **un poco caótico**.

VALORACIÓN



UNA SAGA CON MUCHOS CAPÍTULOS

El arcade protagonizado por Jango Fett nos ofrece una buena dosis de acción de la buena, con muchos disparos, y una lograda ambientación. Cualquier amante del género se dará por satisfecho. Y además los fans de "Star Wars" encontrarán en él nuevas claves de la saga, como la razón de que fuera Jango el que donó su ADN para el ejército clon...

EL RANKING

1. Jedi Outcast
2. Guerras Clon
3. Bounty Hunter

Parece que la factoría Lucas está creando un género propio, que mezcla de acción y aventura en el universo "Star Wars". Sus tres últimos productos son altamente recomendables.

¿Eres un gamberro? Pues demuéstralo

TITEUF

Ármate de petardos, coge unas cáscaras de plátano y ponte a desvariar con el primer "simulador de bromas" para GBA.



Unos desafíos se completan por puntos, en algunos tendrás que huir como un loco y en otros tendrás un tiempo máximo.



Si cabreas al personal, tendrás que correr a toda velocidad. Para hacerlo, pulsa el botón B hasta que te duela la mano.



Los gráficos son simpáticos y originales, como el espíritu del juego, aunque tampoco son lo más destacable.



Hay todo un arsenal de artilugios para gastar bromas. Mira el robot que hay junto al conserje... ¡¡va a explotar!!

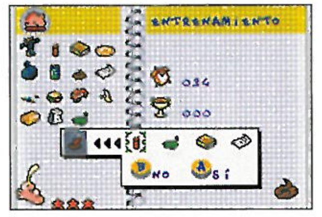
Hagamos las presentaciones. **Titeuf es un niño de mechón rubio, mal estudiante** y al que solo le molan las cosas prohibidas. Se estrenó en Game Boy Color hace dos años, en un cartucho lleno de divertidos minijuegos. Esta vez, en su aventura en la Advance, nos vamos a meter de nuevo bajo su piel para aceptar el desafío de Hugo, su gordito amigo, de convertirnos en el auténtico **Súper Terminator de las bromas,** ¡¡una máquina!!

¡Menudo guantazo!

Nada más empezar, en cuanto seleccionamos el idioma, los **sonoros pedos** (o ventosidades) que salen del altavoz nos dan una idea de lo que nos espera. Al principio dispones de dos modos de juego, entrenamiento y Desafío. En este último tienes que **superar 35 retos recogiendo flores** para Nadia y lanzando petardos u otras lindezas a los pies de los incautos amigos de Titeuf. En cuanto alguien caiga en una de las trampas, deberás salir por piernas (pulsando el botón B a toda leche) o te darán un guantazo que te puede dejar seco. Esto se desarrolla desde una perspectiva 3/4 que deja ver suficiente zona de juego, y disfrutar de unos gráficos originales. A medida que avances en los desafíos, los trucos de Hugo harán que tus **gamberradas sean cada vez más disparatadas;** sin embargo, como el nivel de dificultad es muy plano, **el juego se hace corto.** Un modo multijugador habría sido una delicia, pero no lo busques...

LOS ARTÍCULOS DE BROMA

HAY PETARDOS, BOMBAS de agua, fétidas, cáscaras de plátano y muchos cosas más, pero lo fundamental será combinar objetos para conseguir la trampa más original. Cuanto más original sea, más puntos para nosotros.



Un petardo dentro de una "m..." como una "c..." es una de la trampas más divertidas.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: INFOGRAMES
- Desarrollador: INFOGRAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: CASTELLANO
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: SÍ
- Batería: NO
- Datos: 35 DESAFÍOS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

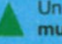
GRÁFICOS 84
Detallados y originales, acordes con el espíritu del cómic de Zep.

SONIDO 80
Melodías y sonidos divertidos, aunque poco variados.

JUGABILIDAD 84
Control suave, agradable y simple, al estilo de un matamata.

DURACIÓN 75
Bastante corto a pesar de los 35 desafíos y del Modo Vida.

TOTAL 82


Un concepto original y muy divertido.


Desafíos simples y falta modo multijugador.

VALORACIÓN

Un juego divertido y transgresor que hará las delicias de los gamberretes más pequeños y de los fans de la serie o del cómic. ¡Una máquina de bromas!

¡Ea, ea, ea, Iron Man se cabrea!

IRON MAN

El Hombre de Hierro protagoniza un entretenido beat´em up en el que te invita a probar sus poderes más impresionantes.



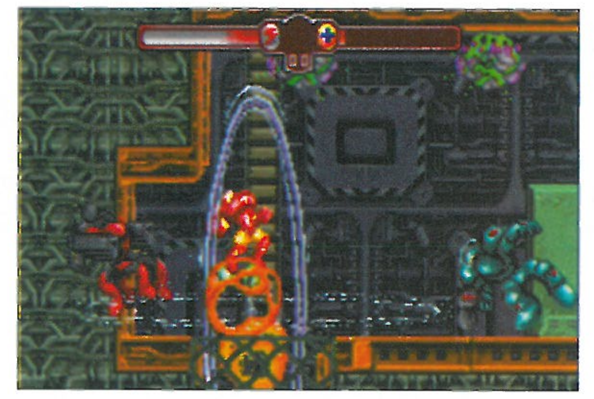
Ni el mismísimo Crimson Dynamo, con los datos de la armadura de Iron Man en su poder, podrá resistirse a nuestro láser.



Iron Man no tiene miramientos. Le habéis robado el traje: lo pagáis. ¡Tomad movimiento huracanado! Hala, a correr.



La fase de nieve, junto a los Muelles, el bosque y la fábrica son las cuatro grandes zonas en que está dividido el juego.



No hay rival pequeño, hay superpoderes grandes. Gracias, Marvel Comics, por darme una armadura tan genial como ésta.

A los enemigos del invencible Iron Man no se les ha ocurrido otra cosa que robar una de sus armaduras y utilizar su increíble poder para poner en peligro el mundo. Eso ha enfadado mucho al hombre de hierro, que no ha tardado ni dos segundos en salir a resolver el problema. Aunque de eso tengamos que ocuparnos nosotros, porque ahí es donde nos ponemos el disfraz de superhéroe y nos largamos a recorrer **8 fases (cuatro grandes zonas)** del más clásico **estilo beat´em up**.

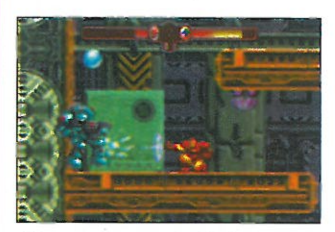
Avanzar y golpear

Pero Iron Man se mueve con **agilidad y ofrece un control sencillo,** que permite tumbar a los malos y evitar ataques con relativa facilidad. Eso nos permite avanzar sin excesivos problemas, liquidando a los variados y abundantes enemigos que salen al paso (aunque no sea tampoco coser y cantar) mientras disfrutamos de unos **niveles de gran tamaño, bien detallados y muy coloristas.** Para ponerle un poco más de salsa, también debemos localizar **una carta de bonus oculta en cada fase.** Así conseguiremos información extra sobre el traje de Iron Man.

Sin embargo, tampoco los bonus compensan el que sin duda es punto **más débil del juego: su duración.** Vale, es entretenido, el nivel de acción no decepciona, y el héroe tiene tirón, pero podéis acabároslo rápidamente. Ni siquiera los jefes finales ponen en demasiados aprietos. Y es una pena, porque con unas fases más habría sido genial.

UNA DE SUPER ARMAMENTO

¡RA-TA-TA-TA-TA! La regla básica para sobrevivir es disparar a todo lo que se mueva con el láser. Pero lo mejor viene cuando recogemos un ítem de súper arma, entonces flipamos a ver a los enemigos caer rendidos a nuestros pies.



¿Y esa esfera azul? Píllala hombre, ya verás qué bonita explosión.



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: TORUS GAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN
- Idioma: INGLÉS
- Jugadores: 1
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS
- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: 8 NIVELES + 2 JEFAZOS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: FEBRERO

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 87
Escenarios grandes y detallados. Los personajes atrapan enseguida.

SONIDO 82
Las melodías encajan bien con la acción, pero falta variedad.

JUGABILIDAD 82
Perfecto, si te gusta lo de avanzar y golpear, avanzar y golpear...

DURACIÓN 74
Pocos niveles, y el tema de los bonus no logra compensarlo.

TOTAL 80

▲ El **diseño de los niveles** y los poderes de Iron Man.

▼ La **duración** es sin duda su punto débil.

VALORACIÓN

Buen apartado técnico y héroe carismático entre fans del cómic. Atractiva mezcla si se hubiera sabido combinar mejor. Con más fases, mayor variedad...

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE

- Compañía: UBI SOFT
- Desarrollador: UBI SOFT
- Tipo de juego: PLATAFORMAS
- Idioma: CASTELLANO
- Edad: TODOS LOS PÚBLICOS

- Batería: SÍ
- Passwords: NO
- Jugadores: 1-2

- Fases: 5 MUNDOS
- Modos de juego: 2
- Datos: 62 NIVELES

- Precio: 49,95 €
- A la venta: 20 DE FEBRERO

No me mires, ¡únete!

RAYMAN 3

Lo último de Rayman pone un punto y aparte en juegos de plataformas. Es como un soplo de aire fresco.

Esta nueva y genial aventura de Rayman nos lleva a recorrer **cinco mundos cargados de plataformas, enemigos, divertidos minijuegos y mucho sentido del humor.** El original personaje de Ubi regresa en plena forma, y eso supone lucir unos superpoderes de aúpa. Así, además de saltar y correr como un campeón, nuestro amigo puede lanzar sus puños, planear por el aire con las orejas o engancharse a determinados objetos para llegar a zonas inaccesibles. Vamos, que ni Indiana Jones le supera en habilidad. Todos estos poderes los empleáis a fondo para eliminar a las más de **20 clases de rivales diferentes** (todos bastante listos) que os esperan en el juego. Y la guinda se la quedan los **numerosos jefes finales** con los que os enfrentáis al final de cada zona. Ya lo veis, acción no va a faltar. Pero lo mejor es que todo lo llevamos a cabo de una forma **ágil y sencilla, con un control** que no pone dificultades. De hecho, sólo se utilizan los dos botones frontales de la consola para realizar todos los movimientos. Más fácil, imposible.

Divertido y preciosista

El "meollo" real del nuevo Rayman está sobre todo en la **variedad de situaciones que plantea** la aventura. Qué menos, si se nos proponen cosas como practicar una variante del esquí acuático en un pantano, o montar sobre un cohete. Actividades que impedirán que nos despeguemos de la consola en un plazo de tiempo que incluye... ¿no dormir? Bueno, estamos exagerando, pero sí que es verdad que cuanto más tiempo estéis jugando con Rayman, más admiraréis su **alucinante apartado gráfico.** Hablamos del increíble colorido de cada escenario, y de las fenomenales animaciones de todos los personajes. Aunque tampoco se trata de mirar la pantalla con cara de bobo, que este juego tampoco es una "perita en dulce". Vaya, que es difícil. ¡Mejor!

¡SALVA A TODOS LOS LUMS QUE PUEDAS!

Además de llegar a la salida de cada una de las fases, nuestro objetivo pasa también por localizar a unas simpáticas criaturillas que se encuentran prisioneras en jaulas. Rescatarlos a todos es un paso necesario para completar la aventura. Y cómo hay decenas de ellos... ¡tenemos juego para rato!



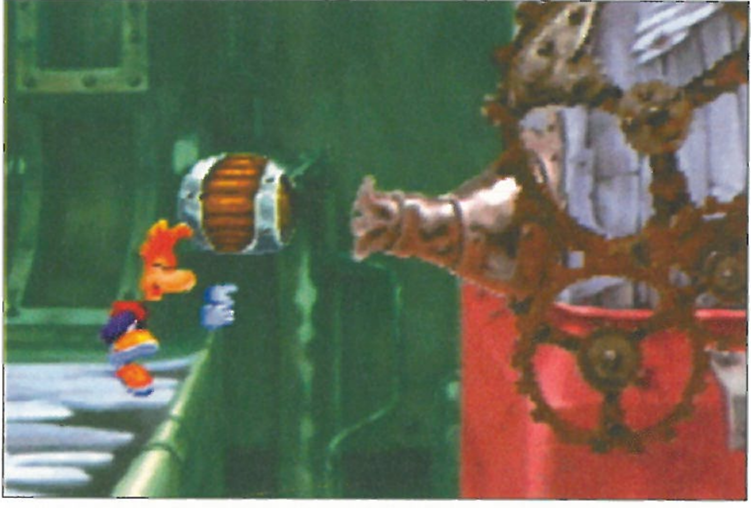


Impresionante aspecto, ¿verdad? Pero no os distraigáis con los bonitos gráficos, o la bomba de allí os dará en los morros.

Para superar determinadas secciones, hay que interactuar con los objetos que encontremos por los escenarios.

IMPRESCINDIBLE

Las nuevas aventuras de Rayman ofrecen diversión y calidad técnica a partes iguales. ¡¡Recomendadísimo!!



Al final de algunas fases nos esperan duros enfrentamientos contra los inevitables jefes finales. Sudaréis tinta para derrotarlos, aunque encontrando su punto débil...

LOS PODERES DE RAYMAN

A lo largo de la aventura Rayman realiza un buen número de acciones alucinantes: utilizar sus orejas para planear por el aire, lanzar sus puños... ¡Qué habilidad!



Planear nos permite alcanzar las plataformas más lejanas.



Podemos engancharnos a esos objetos para emular a Tarzán.





Los minijuegos abundan en la aventura. ¿Os hace una carrerita por el pantano?



Las animaciones de Rayman son suaves y muy simpáticas. Vais a alucinar con él.



La Inteligencia de los enemigos es muy avanzada. No va a ser coser y cantar...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 95
▲ Los escenarios deslumbran. Excelentes animaciones.

▼ El diseño de algunos niveles resulta demasiado similar.

SONIDO 90
▲ Tanto melodías como efectos suenan de maravilla.

▼ Sin embargo, a algunos efectos les falta contundencia.

JUGABILIDAD 94
▲ La variedad de situaciones es un desafío total. El control es absolutamente insuperable.

▼ Algunos saltos están ajustados al milímetro y pueden llegar a desesperar.

DURACIÓN 91
▲ Los cinco grandes mundos mantienen entretenidos durante varios meses.

▼ A los más hábiles quizá se les quede un pelín corto.

TOTAL



▲ La **variada jugabilidad** y el genial apartado gráfico. El **control** es inmejorable.

▼ **Que no os gusten** los juegos de plataformas.

VALORACIÓN



PLATAFORMAS A LA ALTURA DE GBA

Junto a Mario, Rayman es sin duda el juego de moda. Es para todos los públicos, y es también para los fans de las plataformas. Porque «Rayman 3» combina una rica jugabilidad con un excelente trabajo gráfico. Variedad de situaciones y momentos, con un control a la altura. Lo dicho: no le mires, únete a él.

EL RANKING

1. Yoshi's Island
2. Super Mario World
3. Rayman 3

Las geniales aventuras de Mario (y el dino Yoshi) ocupan las dos primeras posiciones de nuestro ranking por su insuperable diversión. Pero que no se confíen: Rayman se queda a un pelín.



El club de los tipos duros

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Bienvenidos a una nueva edición del torneo de lucha más salvaje. Preparad los cuerpos, las mentes y... el alma.

TÓMATE UN RESPIRO

PRACTICA TU FUERZA Y VISIÓN EN LOS BONUS. Para romper un poco el ritmo del juego y relajarnos, de vez en cuando tenemos que superar unos divertidos minijuegos en los que debemos demostrar nuestra habilidad y agudeza visual. Si ganamos, obtendremos dinerito con el que conseguir extras.



Si somos rápidos pulsando botones, romperemos el bloque.



Estas copas se mueven a toda pastilla. ¿Dónde está la bolita?



Los personajes cuentan con una amplia variedad de movimientos: llaves, combos y toda clase de magias especiales. Y sin olvidarnos de los famosos fatalities, claro.



Nos movemos con total libertad por los profundos (y bonitos) escenarios.



En la kripta podemos desbloquear extras, como nuevos personajes y trajes.

Una de las sagas de lucha más ilustres vuelve para arrasar en la portátil. Olvidaos del mal trago de «MK Advance», este "Deadly Alliance" es un **título sólido** en todos los apartados, y llega dispuesto a hacernos pasar ratos de los buenos.

Esta vez son **doce los personajes** que se dan cita en el torneo. En él vemos desde viejos conocidos como Scorpion a debutantes con ganas de marcha como el ninja Kenshi o la imponente Li Mei. Todos cuentan con una gama de golpes **amplísima** y **dos estilos de lucha diferentes** que podemos alternar en los combates. En ambos los movimientos son tan **contundentes como violentos** (la "salsa de tomate" abunda en las peleas), lo que hace que el juego esté recomedado para mayores de 18 años. ¡Avisados estáis!

Kombates en "tres-dé"

En «Deadly Alliance» los combates se desarrollan bajo **escenarios con apariencia 3D**, lo que nos permite desplazarnos por los decorados con total libertad. El control de los luchadores raya a un buen nivel -lo que tiene más mérito sabiendo del aspecto renderizado de los luchadores- y basta un poco de práctica para lanzar todo tipo de ataques especiales y encadenar combos demoledores. La única pega gorda que le hemos encontrado es que las **animaciones de los luchadores son toscas,** y a veces cuesta seguirlos por la pantalla. Aún con ese defectillo, es sin duda una de las mejores opciones de lucha.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **MIDWAY**
- Desarrollador: **MIDWAY**
- Tipo de juego: **LUCHA**
- Idioma: **CASTELLANO**
- Jugadores: **1-2**
- Edad: **MAYORES DE 18 AÑOS**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **12 PERSONAJES**
- Precio: **49,99 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 85
Escenarios y personajes muy aparentes. Peor las animaciones.

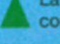
SONIDO 83
Destacan las voces digitalizadas, aunque no suenan con nitidez.

JUGABILIDAD 89
Los combates son intensos e igualados. Buen control.

DURACIÓN 88
Dominar los movimientos de los personajes os llevará meses.

TOTAL 88

▲ La **variedad** de golpes. El control de los personajes.


Las **animaciones** de los luchadores son flojillas.

VALORACIÓN

Aunque no es el mejor arcade de lucha de GBA, el nuevo "Mortal" colma los deseos de los fans de la lucha, y además se queda muy cerca del gran "Street Fighter".

CONCURSO

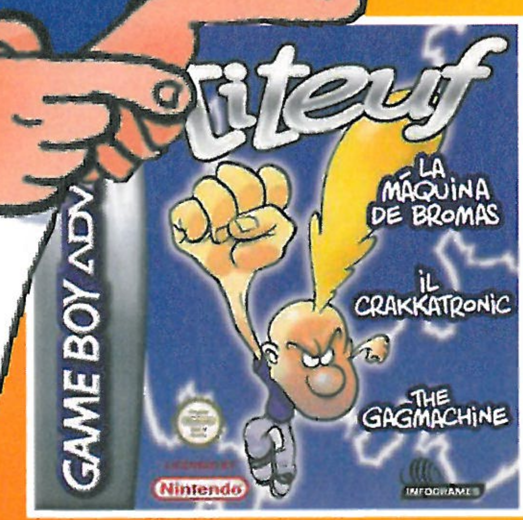
LLÉVATE A CASA A TITEUF, EL BROMISTA

Y pasa un rato de lo más divertido en tu Game Boy, porque este mes...

¡¡PARTICIPA SORTEAMOS 20 JUEGOS PARA GB ADVANCE!!

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5300** desde tu móvil poniendo la **palabra: nt124titeuf**

¡MÁS FÁCIL TODAVÍA! ¡Envía un SMS desde tu móvil y gana uno de los premios que sorteamos!



"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de marzo de 2003.









GUÍA DE COMPRAS

007 AGENT UNDER FIRE



▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J

Un shooter subjetivo con el agente 007 en el papel estelar. Si le sumas el "Nightfire" ya tienes la colección.

Puntuación 89

007 NIGHTFIRE

▸EA GAMES ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J



Bond vuelve a nuestras Cube con un aspecto mejorado, sobre todo ahora que la cara es la del Bond del cine, Pierce Brosnan. Nos esperan los mismos esquemas que en su primera entrega, es decir, infiltración en primera persona, conducción de vehículos de tecnología inigualable en tercera, y algunas innovaciones como los "momentos sigilosos". Y el multijugador, también de cine.

Puntuación 92

AGGRESSIVE INLINE



▸CAPCOM ▸Skate
▸59,95 € ▸1-2 J

Un flipante juego de "patines en línea", con innumerables objetos en los escenarios y detalles realistas.

Puntuación 90

BEACH SPIKERS



▸SEGA/INFOGRAMES ▸Volley Playa
▸59,95 € ▸1-4 J

Si te gustan el volley playa y las chicas de película, esto te va a encantar. Y si no, pruébalo al menos.

Puntuación 86

BLOODY ROAR



▸ACTIVISION ▸Lucha
▸57,00 € ▸1-2 J

Destacan su apabullante gama de golpes y la poderosa transformación de los personajes en malas bestias.

Puntuación 90

BOMBERMAN GENERATION



▸VIVENDI/MAJESCO ▸Aventura
▸59,95 € ▸1-4 J

Rompe con su estilo gráfico. Además es sencillo y divertido. Si te gusta Bomberman, no te decepcionará.

Puntuación 84

BURNOUT



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-2 J

Un "racing" divertido, frenético y espectacular. Sus "golpazos" te van a poner los pelos de punta.

Puntuación 87

CAPCOM VS SNK 2 E.O



▸CAPCOM ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.

Puntuación 90

CRASH BANDICOOT



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸59,95 € ▸1 J

Salta que te salta, Crash, héroe conocido en este mundillo, toma la Cube al asalto con un buen juego.

Puntuación 86

CRAZY TAXI



▸ACCLAIM ▸Acción
▸59,95 € ▸1 J

Es pura diversión arcade. Conduce tu taxi por dos gigantescas ciudades y no te cortes en hacer el "cabra".

Puntuación 85

DIE HARD VENDETTA



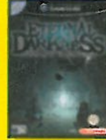
▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Acción 3D
▸59,95 € ▸1 J

Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehénes.

Puntuación 90

ETERNAL DARKNESS

▸NINTENDO ▸Aventura de terror
▸44,95 € ▸1 J



¿Dispuesto a sumergirte en una aventura de locura? Pues mucho ojito porque ésta que te propone Nintendo es para tomársela en serio. Porque la ambientación es espectacular, y entre esto y las alucinaciones que pasan por la cabeza del protagonista, el miedo está garantizado. Una pena que no haya más variedad de enemigos, porque el guión y la puesta en escena valen su peso en oro.

Puntuación 94

EXTREME G3



▸ACCLAIM ▸Carreras
▸59,95 € ▸1-4 J

Un juego de carreras con potencia supersónica, que sin embargo no se escapa al control del pad.

Puntuación 86

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. STARFOX ADVENTURES
02. MARIO PARTY 4
03. ETERNAL DARKNESS
04. RESIDENT EVIL
05. SUPER MARIO SUNSHINE
06. FIFA FOOTBALL 2003
07. SUPER SMASH BROS. MELEE
08. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
09. JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
10. HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

F-1 2002



▸EA SPORTS ▸Carreras
▸64,95 € ▸1-4 J

Fenomenal estreno de la saga en GameCube. La licencia oficial le da vida y el acabado técnico, lujo.

Puntuación 88

FIFA 2003

▸ELECTRONIC ARTS ▸Fútbol
▸64,95 € ▸1-4 J

El juego de fútbol que todos soñábamos. Control impecable, gráficos reales, animaciones de verdad. Y encima la narración del amigo Lama y de Paco González, los de la Ser. No se puede pedir más, excepto... porqué no... un nuevo sistema de control. Sí, ya lo tiene y es formidable. ¿Más duración? Si con 14 ligas, múltiples torneos, modo para cuatro jugadores aún no tienes suficiente...

Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES





▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷59,95 € ▷1-4 J

Las mejores plataformas se dan la mano con la acción más cañera en la última aventura de Rayman. Los alucinantes gráficos os dejan prendados desde el principio, y el genial y variadísimo desarrollo no os permitirá quitar los ojos de la pantalla. Imprescindible.

Puntuación: 94

FREEKSTYLE



▸EA SPORTS ▸Motocross
▸64,95 € ▸1-2 J

Motocross, piruetas imposibles y carreras en retorcidos circuitos. Está de moda y nos encanta.

Puntuación 89

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸64,95 € ▸1 J



Libro y película son flipantes, y seguro que te gustan por igual. Pero es que el juego oficial te va a sorprender de lo lindo gracias a su eficaz y conseguido desarrollo y a su equilibrada jugabilidad. Es sin duda uno de los mejores juegos que puedes encontrar para tu recién adquirida consola. Si eres fan de Harry, ni lo dudes; si te gustan las aventuras atrevidas, jugables y divertidas...

Puntuación 93

KELLY SLATER'S PRO SURFER



▸ACTIVISION ▸Surf
▸67,95 € ▸1-2 J

Aceptamos de buen grado realizar piruetas entre las olas, sobre una tabla de surf. ¡Cómo se mueve!

Puntuación 85

LOST KINGDOMS



▸ACTIVISION ▸Aventura-estrategia
▸69,95 € ▸1-2 J

Aventura + juego de acción, que se nutre de cartas para acabar con los enemigos. Innovador.

Puntuación 83

LUIGI'S MANSION



▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

Luigi debe localizar a Mario en una mansión plagada de fantasmas. Divertidísimo, y a un precio guay.

Puntuación 90

MAGICAL MIRROR MICKEY MOUSE



▸NINTENDO ▸Aventura gráfica
▸44,95 € ▸1 J

Mickey protagoniza una aventura gráfica diseñada para niños, aunque su jugabilidad enganchará a todos.

Puntuación 81

MARIO PARTY 4

▸NINTENDO ▸Tablero
▸44,95 € ▸1-4 J



Un juego para vivir tardes risueñas, semanas alegres y meses de ocupación junto a tres amiguetes. Los protagonistas, ya sabéis, los chicos de la Gran N: Mario, Link, Yoshi y los Pokémon, entre otros. Los tableros, todos nuevecitos, en glorioso 3D, para que se os caiga la baba. La mezcla es idónea para tardes de lluvia y sábados antes del partido. O durante.

Puntuación 92

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción 3D
▸64,95 € ▸1-4 J



¿Cansado de ser el único que se pelea contra los malos? Pues es momento de alistarse y librar batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. Desembarcarás en la playa de Omaha, después perseguirás a los nazis a bordo de un tren, te infiltrarás en los centros de poder alemanes. ¿Te crees capaz? Pues te espera un ambiente gráfico y sonoro cuidado al máximo, y un modo multijugador que te va a sorprender.

Puntuación 91

MICROMACHINES

NUEVO



▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸49,95 € ▸1-4 J

Un jueguecito de carreras fresco y divertido. Explotarás su espíritu multijugador y sus originales modos.

Puntuación 90

MORTAL KOMBAT D. A.

▸MIDWAY ▸Lucha
▸64,95 € ▸1-2 J

NUEVO



La lucha se pone seria. Olvídate de los arcades de peleas que hayas probado hasta ahora, porque Mortal Kombat ha vuelto y no tiene piedad. Su mejor baza: que podemos cambiar de estilo de lucha, y optar por uno de los tres disponibles, en pleno combate. Pero también es una lucha que pone los pelos de punta, seria y dura, violenta y con dosis de sangre, sólo apto para público adulto.

Puntuación 93

MYSTIC HEROES



▸KOEI ▸Beat'em up
▸64,95 € ▸1-4 J

Un beat'em up puro y duro, con intensos niveles de acción. Por su pureza, puede que te canse...

Puntuación 85

NEED FOR SPEED: HP2



▸EA GAMES ▸Carreras
▸64,95 € ▸1-2 J

Un titulazo de coches respaldado por un apartado técnico brillante, coches de lujo, reales y muy bien detallados.

Puntuación 90

NBA COURTSIDE 2002



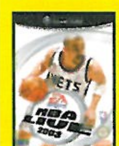
▸NINTENDO ▸Baloncesto
▸44,95 € ▸1-2 J

Un basket espectacular, con una gran variedad de modos de juego y un control adaptable a cualquier usuario.

Puntuación 87

NBA LIVE 2003

▶EA SPORTS ▶Baloncesto
▶64,95 € ▶1-4 J



Aquí están los 29 equipos de la liga de baloncesto más importante del mundo, la NBA. Todos las plantillas son reales y están actualizadas, pero por si no te mola hay un editor de jugadores. A la hora de salir al parqué, control de lujo para unas animaciones increíbles. Tal es el nivel de realismo, que creerás estar directamente en el parqué. Jugando y echando charlas a los demás.

Puntuación 93

PIKMIN

▶NINTENDO ▶Aventura-puzzle
▶44,95 € ▶1 J

Explorar, atacar enormes enemigos, construir puentes... Requiere cerebro y habilidad dactilar a la vez.

Puntuación 90

PRO RALLY

▶UBI SOFT ▶Rally
▶59,95 € ▶1-2 J

Aspecto, OK; jugabilidad, no tan bien. Gráficos deslumbrantes, pero la física de los coches deja que desear.

Puntuación 82

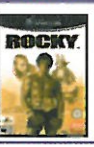
RESIDENT EVIL

▶CAPCOM ▶Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J

El terror espera a la vuelta... de la esquina, justo antes de la tienda donde vas a pillar lo mejor en juegos de terror que se ha hecho hasta ahora. Y además es sólo para tu GC, así que debes presumir. El juego de Capcom exhibe un nivel gráfico desorbitado, que hace real cada una de las acciones que ocurren en la pantalla. Ah, y ponlo a 60HZ, te vas a quedar absolutamente maravillado.

Puntuación 95

ROCKY



▶RAGE ▶Boxeo
▶64,95 € ▶1-2 J

Juega muy bien con el ambiente peliculero, y enseguida te mete en tu papel de boxeador. Espectáculo.

Puntuación 85

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE



▶SEGA ▶Arcade
▶54,95 € ▶1-4 J

Treinta escenarios que recorrer a toda velocidad y un personaje distinto para cada fase. Conexión a GBA.

Puntuación 90

SMUGGLER'S RUN WARZONES



▶TAKE 2 ▶Coches-acción
▶62,95 € ▶1-4 J

Un juego de coches diferente, con acción frenética y un multijugador con el que vais a alucinar.

Puntuación 85

SPIDER-MAN



▶ACTIVISION ▶Acción
▶49,95 € ▶1 J

Combina dosis de combate con fases de vuelo, e impacta en las peleas con los jefes finales. Ojo a su precio.

Puntuación 87

SPYRO THE DRAGON



▶VIVENDI UNIVERSAL ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1 J

Sorprendentes movimientos, gráficos coloristas y un desarrollo divertido. Lástima los problemillas técnicos.

Puntuación 83

SSX TRICKY



▶EA SPORTS ▶Snowboard
▶64,95 € ▶1-2 J

Si te mola el descenso con tabla, aquí además podrás hacer todos los tricks y piruetas que quieras.

Puntuación 89

STARFOX ADVENTURES

▶NINTENDO/RARE ▶AVENTURA
▶44,95 € ▶1 J

El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, con un nivel por encima de todo lo visto en Cube. Pero además, te espera una profunda aventura con todo el estilo Rare. Con juegos como éstos a uno le tiene que dar por preguntarse hasta dónde puede llegar nuestra consola. Bueno, con un tratamiento del agua así de cuidado, la verdad nunca se sabe.

Puntuación 96

STAR WARS BOUNTY HUNTER

NUEVO

▶LUCAS ARTS ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Un nuevo y atractivo producto de la saga galáctica. Mucha acción y ambientación en su punto.

Puntuación 89

STAR WARS GUERRAS CLON

▶LUCAS ARTS ▶Acción
▶62,95 € ▶1-4 J

Un genial shooter-combate-acción tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.

Puntuación 89

STAR WARS JEDI OUTCAST

▶LUCAS ARTS ▶Acción 3D
▶69,95 € ▶1-2 J

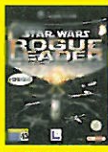


La ambientación y la banda sonora son elementos irresistibles en este shooter. Le ponen personalidad a la carga de acción de estos juegos. Aquí el protagonista es un agente rebelde, Kyle Katarn, en su lucha contra el imperio, y además de armas, poderosas, cuenta con la FUERZA. Saber utilizarla bien, y controlar la potencia del sable láser, te meterán de lleno en la aventura.

Puntuación 91

STAR WARS ROGUE LEADER

▶LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶64,95 € ▶1 J



Si te dejas atrapar por la fiebre Star Wars que tenemos encima, te vas a poner morado de juegos. Arriba tienes Outcast, y aquí te presentamos éste de incursiones aéreas y acción a tope. Rogue Leader es una película interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido en vídeo y DVD, entonces sí que vas a alucinar.

Puntuación 94

SUPER MARIO SUNSHINE

▶NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶44,95 € ▶1 J

¡Ya tenemos las mejores plataformas para GameCube! Y por mucho tiempo, porque Mario ha vuelto, en fin, que se ha estrenado, con un apartado técnico sobresaliente, un juego lleno de retos (unos más fáciles, otros te tendrán muchas horas pegadito a la consola) y la infinita jugabilidad que todos esperábamos. Va a pasar mucho tiempo hasta que salga algo superior a Mario.

Puntuación 95

SUPER MONKEY BALL



▶SEGA ▶Arcade-Party
▶59,95 € ▶1-4 J

Variado, original, diferente y muy difícil. Un reto para los que buscan desafíos... con monos en esferas...

Puntuación 85

SUPER SMASH BROS. MELEE

▶NINTENDO ▶Lucha
▶54,95 € ▶1-4 J



Los héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. O hasta que tu madre os llame a cenar. El frenesí continuará luego, dándole caña a los chicos más populares de la Gran N, incluidos los sagrados Pokémon. Hazte con él.

Puntuación 95

Ojo a los juegos de Nintendo España. Nuevo precio: 44,95 E. ¡¡¡Irresistibles!!!

TIME SPLITTERS 2

▶EIDOS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J



Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda este juego es uno de los que más nos han impresionado últimamente. El nivel de I.A. de los enemigos, el control suave y certero de la situación, la duración exagerada (diez niveles, tres de dificultad, extras, secretos) y la original historia, conforman un juego que ya es uno de los imprescindibles de este año.

Puntuación 95

TONY HAWK 4



▶ACTIVISION ▶Skate
▶67,95 € ▶1 J

De nuevo superándose a sí mismo, como dicta el espíritu del skater. Más grande, más real y con una música...

Puntuación 90

TY EL TIGRE DE TASMANIA



▶EA GAMES ▶Acción-Plataformas
▶59,95 € ▶1-2 J

Tiene un planteamiento de estilo de «Mario Sunshine». Es adictivo y jugable aunque... no es Mario, claro.

Puntuación 85

TUROK EVOLUTION



▶ACCLAIM ▶Acción 3D
▶64,95 € ▶1-4 J

Diseñado para los fans de Turok, destaca por su multijugador y las fases de vuelo. Flojo técnicamente.

Puntuación 83

WAVE RACE BLUE STORM



▶NINTENDO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J

Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.

Puntuación 90

WRECKLESS



▶ACTIVISION ▶Arcade
▶64,95 € ▶1-2 J

Esperábamos más de este intrépido juego de conducción. Molan las misiones, pero le falta chicha.

Puntuación 80

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. TIME SPLITTERS 2
2. STAR WARS: ROGUE LEADER
3. 007 NIGHTFIRE
4. MEDAL OF HONOR FRONTLINE
5. DIE HARD VENDETTA

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN 3
3. SONIC ADVENTURE 2 BATTLE
4. CRASH BANDICOOT
5. TY EL TIGRE DE TASMANIA

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2003
2. NBA LIVE 2003
3. TONY HAWK 4
4. NEED FOR SPEED
5. WAVE RACE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. STARFOX ADVENTURES
2. RESIDENT EVIL
3. ETERNAL DARKNESS
4. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
5. LUIGI'S MANSION

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SUPER SMASH BROS MELEE
2. MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE
3. CAPCOM VS SNK 2 EO
4. BLOODY ROAR
5. STAR WARS GUERRAS CLON

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS

▸NINTENDO ▸Estrategia
▸44,95 € ▸1-4 J
¿Estrategia? Dale una oportunidad. Tiene un completo tutorial, está en castellano y es de lo más divertido.
Puntuación 89

AGGRESSIVE INLINE

▸ACCLAIM ▸Skate
▸49,95 € ▸1-2 J
Grindea, salta como loco y patina a tus anchas. Buenas animaciones y música de lujo para tus oídos.
Puntuación 85

BLACK BELT

▸XICAT INTERACTIVE ▸Lucha
▸42,95 € ▸1-2 J
Después de Street Fighter, el mejor juego de lucha para tu Advance. Sorprende gráficamente.
Puntuación 90

BROKEN SWORD

▸UBI SOFT-BAM! ▸Aventura Gráfica
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura gráfica con buen ritmo y argumento, tensión, buen humor... ¡utilizarás la cabeza!
Puntuación 88

CHU-CHU ROCKET!

▸SEGA ▸Puzzle-inteligencia
▸53,99 € ▸1-4 J
Una idea original con un frenético multijugador, más de 2.500 niveles y editor de mapas. Irresistible.
Puntuación 85

COLIN MCRAE 2.0

▸UBI SOFT ▸Rally
▸49,95 € ▸1-4 J
Coches reales, en 3D, que te harán sentir al máximo la emoción de los rallys. Control exigente.
Puntuación 90

COMUNIDAD DEL ANILLO

▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Rol
▸54,00 € ▸1 J
La versión oficial de El Señor de los Anillos, el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.
Puntuación 89

CT SPECIAL FORCES

▸LSP ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1-2 J
Acción de la buena y un desarrollo tan simple como adictivo, son los puntos fuerte de este título.
Puntuación 89

DAVE MIRRA BMX 2

▸ACCLAIM ▸BMX
▸14,95 € ▸1-4 J
Incluye doce "bicicletistas" con los que grindar por 6 escenarios. ¿Has visto el precio? Espectacular.
Puntuación 89

DAVE MIRRA BMX 3

▸ACCLAIM ▸BMX
▸49,95 € ▸1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.
Puntuación 90

DINOTOPIA

▸TDK ▸Acción-plataformas
▸39,95 € ▸1 J
Combina un desarrollo variado con un aspecto visual sorprendente. Y encima es una famosa serie de TV.
Puntuación 89

DRAGON BALL Z

▸INFOGRAMES ▸Rol
▸49,95 € ▸1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además se está saliendo en los tops de ventas.
Puntuación 80

EARTHWORM JIM

▸MAJESCO ▸Plataformas
▸52,95 € ▸1 J
Enésima aparición del gusano más plataformero de la historia de las consolas. Alegre, divertido y variado.
Puntuación 83

ECKS VS SEVER

▸UBI SOFT ▸Shoot'em up
▸25,00 € ▸1-4 J
¿Un argumento trepidante en un shooter subjetivo? Pues sí, y ya veis a qué precio nos ponen la diversión.
Puntuación 88

LA NOVEDAD DEL MES

RAYMAN 3

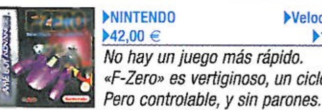
▷UBI SOFT ▷Plataformas
▷49,95 € ▷1-2 J
Un amigo te ha pedido que le recomiendes un juego y no se te ocurre ninguno. Bueno,el nuevo Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado. ¿Convencido?
Puntuación: 94

EL PLANETA DEL TESORO

▸UBI SOFT ▸Aventura
▸49,95 € ▸1 J
Una aventura divertida y entretenida, basada en la película que acaba de estrenar la compañía Disney.
Puntuación 88

FIFA FOOTBALL 2003

▸EA SPORTS ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1-2 J
La gran cantidad de modos de juego y el control son sus claves. Añade jugadores reales, 14 ligas...
Puntuación 92

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY

▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.
Puntuación 90

GOLDEN SUN
▸NINTENDO ▸Rol
▸45,00 € ▸1-2 J

En un continente enorme, dos muchachos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal RPG que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito. Redondea el título su aspecto técnico, ¡¡y que está en castellano!!
Puntuación 95

GO! GO! BECKHAM!


▸RAGE ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J
Atractiva mezcla de plataformas, Rol y juego de fútbol, con la estrella del soccer como protagonista.
Puntuación 85

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL
01. SEÑOR DE LOS ANILLOS: DOS TORRES
02. YOSHI'S ISLAND
03. HARRY POTTER Y LA CAMARA SECRETA
04. GOLDEN SUN
05. METROID FUSION
06. SUPER STREET FIGHTER II
07. FINAL FIGHT ONE
08. FIFA FOOTBALL 2003
09. DRAGON BALL Z: LEGADO DE GOKU
10. SUPER MARIO ADVANCE 2

GRADIUS ADVANCE

▸KONAMI ▸Matamarcianos
▸53,00 € ▸1 J
Uno de los estandartes de los mata-mata. Ofrece un apartado gráfico de lujo y una duración respetable.
Puntuación 85

GT ADVANCE 2

▸THQ ▸Carreras
▸53,00 € ▸1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallys, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.
Puntuación 88

HARRY POTTER Y LA CAMARA...

▸ELECTRONIC ARTS ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.
Puntuación 91

INVADER

▸XICAT INTERACTIVE ▸Matamarcianos
▸42,95 € ▸1-2 J
Es rápido, bonito, engancha, y además puedes jugar con un amigo en modo cooperativo. ¿Algo más?
Puntuación 87

ISS ADVANCE

▸KONAMI ▸Fútbol
▸54,95 € ▸1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.
Puntuación 90

JACKIE CHAN ADVENTURES

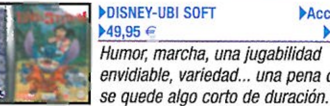
▸ACTIVISION ▸Beat'em Up
▸56,99 € ▸1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y gran gama de golpes.
Puntuación 87

KLONOA

▸NAMCO ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J
Un plataformas con saltos y puzzles, que merece la pena probar. Está garantizada la diversión.
Puntuación 85

LAS DOS TORRES

▸ELECTRONIC ARTS ▸Acción
▸54,95€ ▸1-4 J
El Señor de los Anillos, en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquecitos de Rol.
Puntuación 91

LILO & STITCH

▸DISNEY-UBI SOFT ▸Acción
▸49,95 € ▸1 J
Humor, marcha, una jugabilidad envidiable, variedad... una pena que se quede algo corto de duración.
Puntuación 86

LUCKY LUKE WANTED

▸INFOGRAMES ▸Aventura
▸54,00€ ▸1-2 J
El vaquero protagoniza una aventura divertida y variada, con una genial ambientación, muy "vaquera".
Puntuación 88

MARIO KART SUPER CIRCUIT
▸NINTENDO ▸Velocidad
▸42,00 € ▸1-4 J
Es el líder indiscutible en juegos de velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado del juego es su magnífico equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye transparencias, zooms y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con una nivelada dificultad y un glorioso modo multijugador.
Puntuación 95

MEDABOTS: METABEE

▸NATSUME ▸RPG
▸00,00 € ▸1 J
Clon del estilo Pokemon donde las "mascotas" son gigantescos robots para coleccionar y potenciar.
Puntuación 81

METROID FUSION
▸NINTENDO ▸Aventura
▸44,95 € ▸1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus Aran, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os meterá de lleno en la acción. Una obra maestra para la portátil.
Puntuación 95

MICROMACHINES



▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-4 J

Minicoches, minicarreras, sí, pero un juegazo con el que te lo vas a pasar pipa... si te gusta competir.

Puntuación 88

MORTAL KOMBAT D.A.



▸MIDWAY ▸Lucha
▸49,99 € ▸1-2 J

Destacan la variedad de golpes y el control de los personajes. Algo flojillas las animaciones

Puntuación 88

PREHISTORIK MAN



▸TITUS ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Un plataformas que rezuma simpatía y detalles agradables. Nivel técnico más que correcto.

Puntuación 85

RAYMAN ADVANCE

NUEVO



▸UBI SOFT ▸Plataformas
▸39,95 € ▸1-4 J

Un plataformas que no te puedes perder. ¿Te has fijado en el precio? Pues tu amigo sí, y va a por él...

Puntuación 89

ROBOTECH: THE MACROSS SAGA



▸TDK INTERACTIVE ▸Shoot'em up
▸39,95 € ▸1-2 J

Divertido mata-mata que combina varios estilos de juego con toques de aventura. No dejarás de disparar.

Puntuación 82

STREET FIGHTER ALPHA 3

▸UBI-CAPCOM ▸Lucha
▸49,95 € ▸1-2 J



La recreativa que todo el mundo quiere, en tu portátil. Una conversión de lujo que no ha escatimado técnica (ojo con el tamaño y animaciones de los luchadores), espacio (33 perssonajes, guau), ni jugabilidad (modos de juego para 1 y 2). Lo mejor en lucha que vais a encontrar por mucho tiempo.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF ICE



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Aventura-acción
▸49,95 € ▸1 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego.

Puntuación 88

SPYRO: SEASON OF FLAME



▸VIVENDI UNIVERSAL ▸Plataformas
▸53,99 € ▸1 J

Una gran seguna parte. Vista isométrica, escenarios coloristas, 3 mundos enormes, control preciso…

Puntuación 89

SUPER MARIO ADVANCE



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, protagonistas de lujo, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER STREET FIGHTER II




▸CAPCOM ▸Lucha
▸29,95 € ▸1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? ¿Y a este precio?

Puntuación 90

SUPER MARIO WORLD

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



Empieza la reconquista del mostachos, con un juego que le va a coronar como rey de plataformas. 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, montados sobre Yoshi e incluso volando. Y además podemos escoger entre Mario y Lugi para recorrer cada fase. Aparte, incluye «Mario Bros.», el arcade multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

TARZAN RETURN TO THE JUNGLE



▸ACTIVISION ▸Plataformas
▸49,95 € ▸1 J

Vuelve a la jungla para protagonizar miles de saltos y vuelos en lianas en un divertido plataformas de Disney.

Puntuación 85

TEKKEN



▸NAMCO ▸Lucha
▸54,99 € ▸1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



▸UBI SOFT ▸Aventura
▸54,95 € ▸1 J

Lara Croft se estrena en Advance con una animación de lujo, genial aspecto y buena carga de acción.

Puntuación 89

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



▸ACTIVISION ▸Skate
▸53,95 € ▸1-4 J

Skaters enormes, se mueve con total suavidad, hay multijugador y editor de circuitos.

Puntuación 92

TUROK EVOLUTION



▸ACCLAIM ▸Acción
▸52,95 € ▸1-2 J

Un buen argumento y un control exquisito dan vida a la primera incursión de Turok en GBA.

Puntuación 87

V-RALLY 3

▸INFOGRAMES ▸Carreras
▸54,95 € ▸1-2 J



Llega el juego de rallys definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser precisamente «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!, velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Con él, nace una nueva generación de juegos de coches. Aleluya.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



▸NINTENDO ▸Plataformas
▸41,95 € ▸1 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YOSHI'S ISLAND

▸NINTENDO ▸Plataformas
▸45,00 € ▸1-4 J



La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su absorbente jugabilidad no os permitirá siquiera pestañear, y su acabado gráfico os dejará con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos os llevará varios meses. Por duración desde luego no va a quedar.

Puntuación 95

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. YOSHI'S ISLAND
2. SUPER MARIO WORLD
3. RAYMAN 3
4. WARIOLAND 4
5. SUPER MARIO ADVANCE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. METROID FUSION
2. GOLDEN SUN
3. TOMB RAIDER
4. DRAGON BALL Z
5. LA COMUNIDAD DEL ANILLO

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. LAS DOS TORRES
2. CT SPECIAL FORCES
3. SPYRO: SEASON OF ICE
4. FINAL FIGHT ONE
5. TUROK EVOLUTION

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. TONY HAWK 3
4. FIFA 2003
5. DAVID MIRRA BMX 3

LOS MEJORES DE LUCHA

1. STREET FIGHTER ALPHA 3
2. SUPER STREET FIGHTER II
3. BLACK BELT
4. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
5. TEKKEN

GAME BOY COLOR

DRAGON BALL Z

▸INFOGRAMES ▸Juego de cartas
▸34,95 € ▸1-2 J



Extensos diálogos en castellano y un ambiente bien extraído de la serie de animación (momento de hacerse con todas sus películas), forman este juego de cartas que va a hacer las delicias de fans de este género (y de no tan fans). Si te atreves, no te arrepentirás. Y si conoces a un amigo que lo tenga, podrás pelear contra él y cambiar las cartas más raras.

Puntuación 93

HAMTARO

▸NINTENDO ▸ROL
▸29,95 € ▸1-2 J



Un cartucho encantador, protagonizado por seres deliciosos que dan muchísimo juego. Son hamsters, y para jugar con ellos tendrás que aprender su idioma, el Ham-chat. Las nuevas palabras te permitirán avanzar, participar en minijuegos y divertirte de lo lindo. Obtendrás semillas, trajes para bailar y otras sorpresas que ni tú te esperas.

Puntuación 90

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

01. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
02. DRAGON BALL Z
03. SUPER MARIO BROS DELUXE
04. WARIOLAND 3
05. POKéMON CRISTAL
06. LEGEND ZELDA: ORACLE OF AGES
07. LEGEND ZELDA: ORACLE OF SEASONS
08. THE SIMPSONS
09. HARRY POTTER Y LA PIEDRA...
10. DONKEY KONG COUNTRY

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

▸EA GAMES ▸RPG
▸42,95 € ▸1-2 J



Con toda la calidad que gráfica que vimos en su primera entrega, vuelven Harry y sus amigos para salvar Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida. Una inmensa aventura en castellano, llena de humor y magia.

Puntuación 98

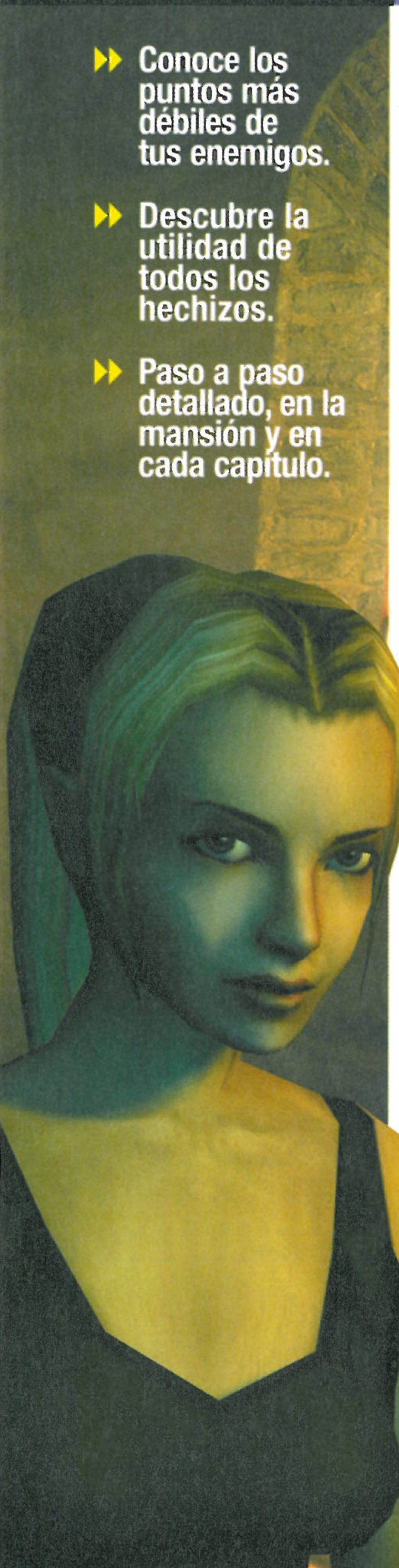
NO TE LÍES CON EL EURO

Para ponértelo más claro, te ofrecemos los precios más utilizados en estas páginas, con su conversión a pesetas.

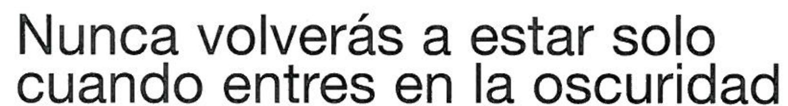
36,00 €	5.990 PTA	57,04 €	9.491 PTA
39,00 €	6.489 PTA	59,95 €	9.975 PTA
42,00 €	6.988 PTA	60,00 €	9.983 PTA
45,00 €	7.487 PTA	63,05 €	10.491 PTA
49,99 €	8.318 PTA	64,04 €	10.655 PTA
53,99 €	8.983 PTA	65,00 €	10.815 PTA
54,03 €	8.990 PTA	67,00 €	11.148 PTA
54,99 €	9.150 PTA	69,95 €	11.639 PTA

NUESTRA RECOMENDACIÓN ▸ **Duelo en el campo de las plataformas. Rayman 3 contra Yoshi's Island. Ganador: tú, que te harás con los dos.**





- Conoce los puntos más débiles de tus enemigos.
- Descubre la utilidad de todos los hechizos.
- Paso a paso detallado, en la mansión y en cada capítulo.



ETERNAL DARKNESS

PRIMERA ENTREGA

Desde el principio de los tiempos, poderosas criaturas nos observan. Hace más de dos mil años, Pious se prestó "voluntario" a ser su avanzadilla en este plano. Ahora, los planetas se alinean para franquear el paso a...

Alineamientos

Chattur'gha (Dolor)

No hay fuerza bruta que se pueda igualar al poder de sus pinzas y mandíbulas. La naturaleza de este ente le obliga a causar daño físico directo.

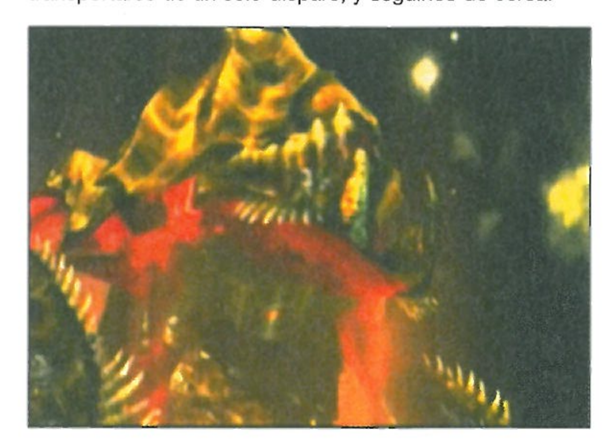
- **Zombi Chattur'gha:** La musculatura de estos zombis les hace más fuertes que el resto, aguantando gran cantidad de daño, y causando más estragos en la salud que los demás tipos. Además, **sus miembros se regeneran, por lo que lo más efectivo es atacar a su cabeza** para evitar que nos miren y propinarle una buena combinación de golpes sin atacar a ningún miembro en particular. En luchas contra varios de ellos, **arrancar las cabezas de todos es el primer paso**, para que no sepan hacia donde dirigir sus golpes.

- **Bestia Chattur'gha:** Estos horrores de tres cabezas pueden aguantar una gran cantidad de daño físico. Golpean lanzando sus garras cuando el enemigo está cerca o con rayos de energía que cruzan raudos el suelo, pero que **se pueden esquivar cambiando rápidamente de posición.** Para los golpes directos, el contrincante debe retroceder rápidamente después de golpearlo. Sus cabezas son su punto débil. **Algunas armas de largo alcance pueden reventarlas desde lejos**, pero lo más efectivo es aprovechar para cortarlas con un filo cuando la bestia las tenga más bajas.

- **Quiebrahuesos Chattur'gha:** Estas criaturas se visten con la piel de otros seres. **Una vez que acabemos con su piel, nos enfrentaremos a ellos.** Atacan saltando sobre su enemigo, pero pueden ser rechazados moviéndose rápidamente en diferentes direcciones. La cabeza es su parte más débil. **Puede ser decapitado de un solo tajo.**

- **Segador Chattur'gha:** Estos seres **pueden lanzar hechizos invocando a otras criaturas.** Pueden ser heridos por delante cuando abren sus alas, pero la opción más sabia es atacar a su espalda, pues podrás vencerle si le atacas **justo entre las alas, con un tajo vertical,** incluso cuando las mantiene cerradas.

- **Guardián Chattur'gha:** Estas criaturas **pueden lanzar gran cantidad de hechizos:** invocan otras criaturas, se recuperan con Restaurar, lanzan Ataques Mágicos, y utilizan Campos Energéticos que hay que desactivar con Anular Magia, pero pueden ser interrumpidos atacando antes de que terminen de formularlos. Lo más efectivo es **utilizar armas de fuego de gran potencia** que les hagan transportarse de un solo disparo, y seguirlos de cerca.



Xel'lotath (Locura)

Cuando el tejido de la realidad se rompe, el ojo de Xel'lotath espía desde la abertura. La demencia es la única finalidad para Xel'lotath.

• **Zombi Xel'lotath:** Son físicamente débiles, pero **de nada servirá amputar sus miembros:** una versión fantasmagórica de estas momias surgirá, drenando nuestra cordura. Sus andrajos son muy sensibles al fuego, al igual que la piel de los zombis de Mantorok, y **una antorcha acabará con ellos.**

• **Bestia Xel'lotath:** Miran siempre fijamente a su adversario, acabando con su cordura en pocos instantes, al igual que sus rayos de energía, que **minan por igual la salud y la cordura. Acabando con sus tres ojos, morirán.**

• **Quiebrahuesos Xel'lotath:** Un quiebrahuesos de Xel'lotath es **el peor tipo de su especie por un simple hecho: no tienen cabeza.** Esto hace que la lucha se centre absolutamente en su cuerpo.

• **Segador Xel'lotath: La pérdida de cordura es tremenda, pero sus alas no actúan como escudo,** por lo que se le puede atacar por su espalda con más facilidad.



• **Guardián Xel'lotath:** Actúan de la misma manera que los guardianes de otras alineaciones. **Cuando se traslade, su combatiente no debe acercarse demasiado,** ya que ataca al materializarse.

Ulyaoth (Magia)

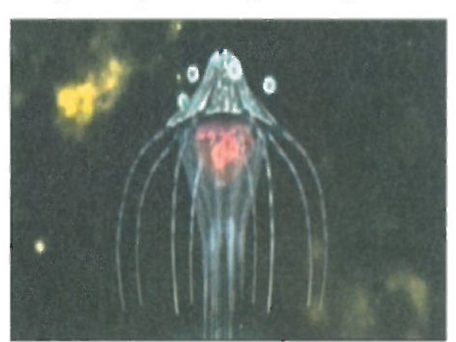
Los tentáculos del maestro de los planos, espacio y tiempo, continúan expandiendose. La magia es la esencia y el poder de Ulyaoth.

• **Zombi Ulyaoth:** Hinchados y putrefactos, **chillarán para robar la cordura del oyente.** Si se les deja, explotarán debido a los gases acumulados en su abdomen, causando múltiples daños si el objetivo permanece cerca. La estrategia del atacante será **decapitar primero al monstruo para evitar su canto,** lo que también evitará que explosionen en la mayoría de los casos.

• **Bestia Ulyaoth:** Sus rayos de energía repercuten en la magia, la salud, y la cordura, pero no en gran medida. **Sus tres bocas son su talón de aquiles.** El atacante debe cortarlas, como ya ha sido explicado con otras bestias.

• **Quiebrahuesos Ulyaoth**: La transparencia de sus cuerpos puede llevar a engaño, pero **sus cabezas caerán al suelo como cualquier otra.**

• **Segador Ulyaoth:** Es **igual al segador Chattur'gha, a excepción de que también se alimenta de magia.** El ataque por la espalda sigue siendo la apuesta más segura.



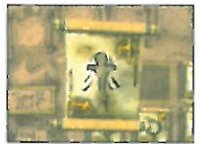
• **Guardián Ulyaoth:** Insectos gigantes son los elegidos por Ulyaoth para mantener la seguridad de su lecho. Son guardianes, de modo que **formularán conjuros siempre que la ocasión lo permita.**

Hechizos

Rojo vence a verde, verde vence a azul, azul vence a rojo. Jamás debe olvidarse a la hora de utilizar sabiamente los múltiples hechizos en este relato. Y estos son los secretos de esos conjuros...



ENCANTAR OBJETO
Mantener el arma encantada siempre que se pueda en el alineamiento que venza al de los enemigos, es una cuestión crucial. También es utilizado para recomponer objetos a lo largo de esta inquietante historia.



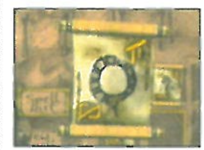
RESTAURAR
Utilizado constantemente para recobrar magia, salud, o cordura, e incluso todas a la vez, si se formula con Mantorok como alineamiento. Tremendamente útil durante todo el desarrollo del juego, debe usarse siempre que sea necesario.



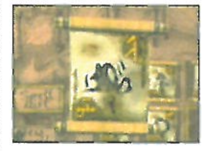
REVELAR LO OCULTO
Se utilizará en determinados momentos de esta narración para descubrir lo oculto. Formulado con Mantorok como alineamiento, su resultado es una translucidez e invisibilidad que impide ser visto por la mayoría de los enemigos.



CAMPO ENERGÉTICO
Especialmente útil contra las Bestias. Formulándolo en el color contrario al de la bestia, ésta se estampará una y otra vez contra la barrera. El propietario del escudo, a su vez, puede disparar o lanzar golpes desde el interior.



ANULAR MAGIA
Además de cuando la historia lo requiere, también se utiliza para desactivar Campos Energéticos. El hechizo debe ser de un nivel igual o superior al del Campo Energético. Se usará mucho en luchas contra los guardianes y sus escudos.



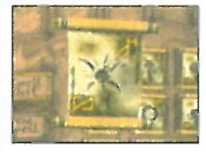
INVOCAR AL ALACRÁN DE LAS TINIEBLAS
Un alacrán pasará a estar bajo el control del invocador. No se debe utilizar para eliminar enemigos normales por su extrema vulnerabilidad, ya que deja al invocador inmóvil y sin protección hasta que el alacrán muere.



ESCUDO DE ENERGÍA
Muy útil como complemento defensivo, se debe formular de un nivel tan alto como se pueda, pues su duración depende de ello. Lo ideal es llevar siempre uno, pero también es cierto que su consumo es bastante alto.



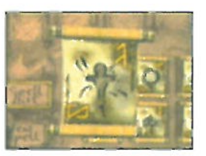
INVOCAR AL ZOMBI
El invocador podrá controlar a un zombi. Es tan poco recomendable como el alacrán por las mismas razones. Cuando se invoca, hay que asegurarse de no liberarlo mientras esté vivo, puesto que luego atacará también al invocador.



ATAQUE MÁGICO
Formulado con el alineamieno adecuado, es un poderoso ataque contra guardianes y criaturas que den al invocador el tiempo necesario para llevarlo a cabo con éxito. En algunos puntos de esta historia se hará realmente imprescindible.



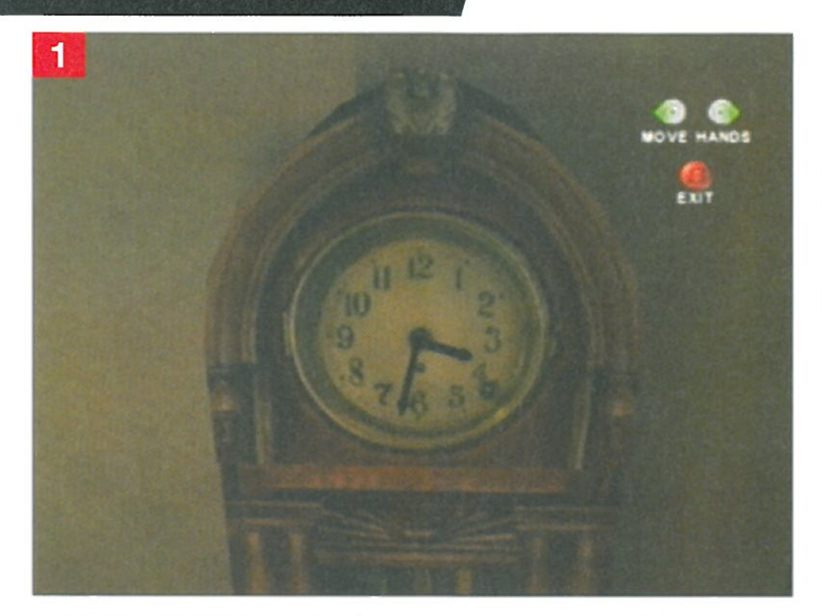
INVOCAR A LA BESTIA
Una bestia estará a la disposición del invocador. De nuevo, la invocación para combatir enemigos normales no está recomendada, aunque una bestia presenta más posibilidades que el resto de las invocaciones posibles.



FUENTE DE ENERGÍA
Los medidores del invocador se irán rellenando a medida que pase el tiempo. Recomendable antes de batallas, especialmente bajo el alineamiento de Mantorok, que hará subir los tres medidores a la vez. Usa mucha magia.



SUBYUGAR
Hace que una criatura ya existente se una a la causa del invocador, actuando en contra de los demás monstruos. Es necesario en algunos puntos, pero también se puede usar siempre que el invocador no pueda ser alcanzado.













Paso a paso

ALEX Y EL RELOJ

Alex se encontraba sola en el gran recibidor de la mansión, dispuesta a remover cielo y tierra para esclarecer la muerte de su abuelo (y eso fue lo que posteriormente hizo).

Lo primero que le llamó la atención fue un pequeño reloj que avistó sobre la mesa, entre las dos escaleras del hall. Al intentar darle cuerda, la llave de la parte de atrás se soltó, y **Alex se encontró con una Llave de Cómoda**. Entonces salió por la puerta de la derecha y se encontró en la biblioteca, que recorrió entera hasta dar con un **reloj de pie al fondo de la estancia.** Manipuló el reloj hasta ajustar la hora a las **3 horas y 33 minutos** [1]. Al hacerlo, inmediatamente **se reveló un pasaje secreto.** Siguiéndolo llegó hasta una estancia secreta, donde encontró **un extraño libro forrado de piel sobre el escritorio...**

Capítulo 1

Antigua Persia, Año 26 A.C.
Pious Augustus

El **soldado romano** se encontró de repente en un salón desconocido, pero no se amedrentó por los extraños acontecimientos y bajó por la escalera. Al avanzar por el siguiente pasillo, vio aterrorizado como **uno de los cadáveres putrefactos cobraba vida** y comenzaba a caminar hacia él. Junto a ese **primer zombie (Mantorok),** en el suelo también vio un cubo de piedra con extrañas inscripciones rojas que no olvidó recoger. Además de ese engendro, dos más (Mantorok) le emboscaron al llegar al fondo del pasillo. Atacó a sus cabezas y comprobó que eran bastante débiles. Se cree que ni tan siquiera se ensañó con sus cuerpos rematándolos, ya que ningún beneficio hubiese sacado de ello.

En la siguiente sala tuvo que dar cuenta de dos zombies (Mantorok) más y recogió otro extraño cubo de piedra con inscripciones verdes antes de salir por la puerta del fondo. Una nueva emboscada le esperaba, esta vez con cinco zombies (Mantorok) esperándolo y protegiendo un cubo de piedra con inscripciones azules que Pious recogería antes de bajar por la escalera [2]. Abajo encontró un pasillo por el que vagaba otro zombie (Mantorok) y una bifurcación. El romano salió por la puerta de la derecha, la que no estaba enrejada, para dar a una sala circular poblada por cuatro Zombies (Mantorok). Tras acabar con los monstruos, recogió un cubo de granito morado del centro de la sala. Al fijarse en los símbolos que rodeaban la entrada a la sala circular, se dio cuenta de que coincidían con los cubos que había ido recogiendo. **Emplazó cada cubo bajo el símbolo de su mismo color,** abriendo la verja en el pasillo anexo. Volvió a ese pasillo y cruzó la puerta que acababa de desbloquear. Al otro lado se encontró en otra sala circular con una estatua curiosamente parecida a su figura [3]. Atacó a las diferentes partes de la estatua (la cabeza, las extramidades superiores y, finalmente, el cuerpo), logrando acceso de esta manera a la siguiente sala. Allí tuvo que luchar con otros tres zombies (Mantorok) antes de **empujar un gran pulsador** situado en una esquina de la sala, justo a la derecha de la entrada. Lo siguiente que hizo nuestro protagonista fue **colocarse entre las tres columnas que acababan de surgir del suelo** [4]. Se vio teletransportado de nuevo, esta vez a un lugar que parecía irradiar una **maléfica energía.** Esa sensación se la transmitían los **tres extraños artefactos** que levitaban a un palmo de las columnas sobre las que reposaban [5]. ¿Qué artefacto elegiría Pious como recuerdo de su aventura…? Eso lo veremos más adelante. Ahora nos vamos con...

ALEX EN EL DESPACHO

Alex decidió quedarse con el libro, y también reparó en la **espada de aspecto romano que había enmarcada en la pared** frente a ella [6]. Cogió el Gladius y siguió mirando los objetos y cuadros hasta encontrar una página, también enmarcada, a la derecha de la puerta de entrada al despacho secreto. La miró más de cerca y se dio cuenta de que era un **nuevo capítulo del Tomo de la Oscuridad Eterna.** Ávida de conocimiento, leyó la página.

Capítulo 2

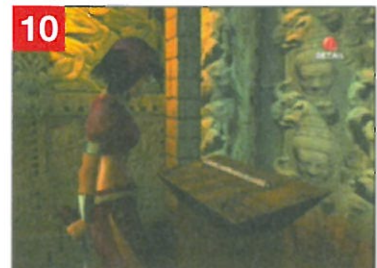
Región del Pico de Angkor, Camboya, 1150 D.C.
Ellia

Parecía que el deseo que Ellia acababa de formular se estaba cumpliendo de modo que, emocionada, encaró el principio de su aventura **examinando la estatua que permanecía observándola** en silencio al otro lado de la sala [7]. Se **apoderó del collar** que adornaba el cuello de piedra de la figura, que resplandecía con un extraño brillo propio **(cura salud)**. El pasadizo de su derecha se cerró, pero no por ello devolvió la alhaja a su lugar, pues algo le decía que la necesitaría en los momentos en que la fatiga se









11

12

apoderase de su cuerpo. Continuó su exploración por el pasadizo que se abría a la izquierda. Entró en una sala más pequeña infestada de cadáveres putrefactos que yacían en el suelo. La cruzó asqueada y llegó a un largo pasillo. Al entrar en él, pisó, sin darse cuenta, una baldosa en el suelo que se diferenciaba claramente de las demás, disparando una trampa que hacía que varios filos atravesasen el pasillo con cierta cadencia [8].

Ellia tuvo mucho cuidado de no pisar ninguna baldosa parecida a la primera. La diferencia se hacía evidente al ser más claras y grandes que el empedrado normal del piso. Cruzó los filos midiendo bien sus pasos y llegó hasta la sala situada al otro lado del pasillo. Al cruzar el umbral, la puerta se cerró a sus espaldas y un zombie (Alineamiento) se levantó a escasos pasos de donde se encontraba. Tras despedazarlo con su espada, lo remató para recobrar algo de la cordura que le había hecho perder tan horrible visión. A partir de ese punto, **los ensañamientos con los enemigos vencidos fueron una constante** en toda época y lugar. La puerta que se había cerrado repentinamente volvió a abrirse, pero Ellia mantuvo la calma y registró la habitación encontrando un **medallón de bronce,** que guardó, y fijándose en **tres velas que adornaban un altar.** Ellia se dio cuenta de que debía **apagar la vela de la derecha** antes de volver por el mismo pasillo por el que había llegado. Lo cruzó de nuevo teniendo cuidado con las baldosas y, al llegar a la sala donde había encontrado los primeros cadáveres, éstos se levantaron [9]. Acabó con los cuatro zombies (Mantorok) y siguió adelante hasta la gran sala en la que había comenzado su aventura. Se acercó de nuevo a la estatua y **dejó el medallón de bronce en el cuello de la figura,** abriendo de nuevo el pasaje de la derecha. Cruzó una **sala y un pasillo repleto de trampas** muy parecidos a los que había encontrado por la otra ruta, pero al llegar al final del pasillo, se vio de nuevo encerrada con un zombie (Alineación). Tras darle estopa, la puerta se desbloqueó y Ellia pudo acercarse a las tres velas de un altar similar al anterior. Esta vez **apagó las velas situadas a la izquierda y a la derecha.** Como resultado se abrieron dos puertas, una de ellas situada en la misma sala en la que se encontraba. Salió por ella, encontrándose en un pasillo con sus correspondientes trampas en el suelo. A la mitad del pasillo, se fijó en un **pequeño pedestal a su izquierda sobre el que reposaba una cerbatana** [10]. Ellia la cogió y entonces...

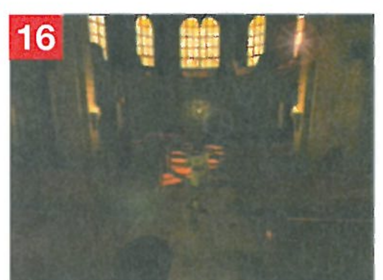
A causa de la caída **su espada se partió en varios pedazos.** Se armó con la cerbatana y colocó un único dardo en la cabeza de los dos zombis (Alineamiento) que estaban atacando en ese momento a un guardia [11]. Lo único que tuvo que hacer tras disparar fue esperar a que el veneno de los dardos hiciera efecto en los zombies. Con los engendros muertos, recogió su espada y aprovechó los conocimientos del aterrorizado guardia para repararla. Con la espada de nuevo en perfecto estado, continuó por el pasillo. Desgraciadamente, algunas baldosas del pasillo tenían que ser pisadas por narices, de modo que tuvo que atravesar un par de muros que chocaban entre sí midiendo bien el tiempo y todo lo rápido que sus piernas le permitieron [12]. Al llegar a la siguiente sala dio muerte a dos zombies (Mantorok) y reparó en un hueco situado en el ornamento central de la sala. El hueco parecía estar esperando una palanca que activase algún tipo de mecanismo. Siguió su camino por el pasillo del lado contrario y encontró cuatro trampas que tenía que pisar de forma obligada. La primera disparó unas flechas de pared a pared que Ellia evitó corriendo hacia delante. La segunda no parecía tener ningún efecto. La tercera puso en marcha filos que nuestra amiga ya

PIOUS AUGUSTUS: *Muy a su pesar, este centurión romano se convierte en parte fundamental de la historia del Tomo de la Eterna Oscuridad. De su capítulo depende el enemigo que combatamos durante la aventura.*



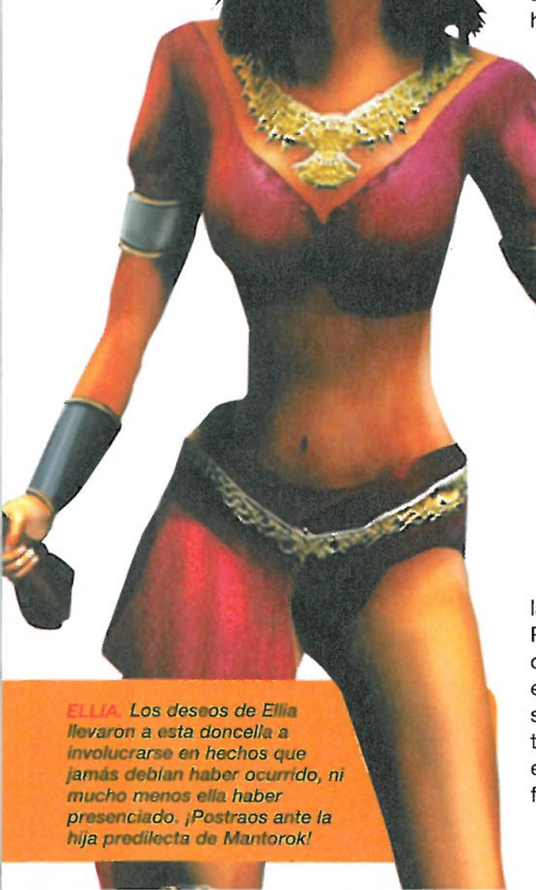












ELLIA. Los deseos de Ellia llevaron a esta doncella a involucrarse en hechos que jamás debían haber ocurrido, ni mucho menos ella haber presenciado. ¡Postraos ante la hija predilecta de Mantorok!

conocía, y la cuarta aceleró la cadencia de esos filos. En la sala al otro lado del pasillo se encontró con una curiosa escena: tres zombies (Alineamiento) atacaban a otro zombie (Alineamiento) que parecía diferente [13]. Ellia esperó a que terminasen de pelear entre ellos y atacó a los supervivientes. Cruzó la habitación, salió por la otra puerta, y se encontró con una horrenda vista... Recogió un **bastón de metal** [14] de la estatua situada frente al Dios Cadáver [15] y, a continuación, recordó el hueco situado un par de salas atrás. En su camino hacia allí encontró 3 zombies (Alineamiento) en la estancia anterior, pero lo peor fue el pasillo que habría de llevarla hasta la sala del hueco: las trampas se habían acelerado y perdía cordura con la mirada de los zombis (Mantorok). Pero Ellia no perdió la calma y se concentró en superar las trampas, encontrando que éstas también sesgaban la vida de los zombis. Sólo tuvo que rematarlos según encontraba sus cuerpos mutilados. Al fin llegó a la estancia requerida, pero tuvo que acabar antes con cuatro zombies (Alineamiento). Metió el bastón en el hueco y volvió a la sala de Mantorok, esta vez sin sorpresas. Rodeó al engendro informe y entró en la puerta que había al fondo de la estancia. Al llegar allí...

ALEX Y LAS VELAS

Alex terminó su lectura y no pudo evitar fijarse en las velas encendidas en el despacho. Se acercó y, haciendo caso a la pintura que tenía enfrente, **apagó las de la derecha y el centro, dejando al descubierto un tubo.** Cogió el tubo, lo abrió, y encontró otra página del fatídico libro. No pensaba parar, ahora que todo había empezado. Se sentó y siguió leyendo.

Capítulo 3

Amiens, Francia, 814 D.C. Anthony

Anthony no podía creer lo que acababa de pasarle... Una vez dentro de la iluminada catedral se acercó al ataúd que los monjes velaban y lo abrió [16]. El cuerpo mutilado de su hermano acabó con la quietud de los religiosos. **Uno de ellos obsequió a Anthony con una Scramasax** y le aconsejó que **buscase al obispo.** Anthony empuñó la espada y subió la escalera para encontrarse... (Anthony recogió el **Tomo de la Eterna Oscuridad** de su lugar de descanso)... [17] no, no había subido la escalera, pero él hubiese jurado que sí... En cualquier caso, terminó de subirla y se encontró en una sala con una estantería al fondo, varios pupitres, y tres estanterías empotradas en la pared al otro lado. Recogió una **urna azul** de la estantería del fondo. Al cogerla (usar en el menú) se le resbaló de las manos y se rompió en varios pedazos. Los recogió, pero además encontró una **runa (Alineamiento).** A continuación se acercó al pupitre del centro y recogió un **círculo de poder con tres huecos** [18]. Lo siguiente fue registrar la estantería empotrada central para dar con un libro que desentonaba. Lo movió, dejando al descubierto un **pasadizo secreto.** Tras bajar las escaleras encontró un pasillo con nada menos que tres zombies (Alineamiento). Uno de ellos contenía una runa en su torso de la que Anthony se apoderó tras matarlo. Atravesó el pasillo y, al entrar en la siguiente sala, encontró a un pobre monje intentando defenderse de dos zombies (Mantorok) con una simple antorcha. Recogió la antorcha, acabó con los zombies, e intercambió unas palabras con el monje, que, para su sorpresa, le obsequió con una **enorme espada de doble filo.** Lo último que Anthony hizo en la habitación fue buscar, antorcha en mano, las **tres partes de una urna verde rota** en pedazos por el suelo de la estancia [19]. En la escalera de caracol que bajaba en la siguiente sala, encontró un **Códice Magormor**













(Objeto) y acabó con el zombi que vagaba por abajo, que contenía otra runa. [Nuevo hechizo: Alineamiento, Magormor, ?-Encantar Objeto-] Anthony usó sus recién adquiridos poderes para **devolver la urna verde y la urna azul a su estado original usando el hechizo Encantar Objeto** en ellas. En la siguiente sala se midió a tres zombies más (dos Mantorok, 1 Alineamiento) antes de recoger **otro Códice (Alineamiento) y una urna roja llena de agua en la esquina,** junto a la fuente. Anthony llenó también de agua la urna azul y la verde antes de sacar su antorcha y quemar la cortina de la pared de la derecha, que dejó al descubierto una puerta. En el pasillo que había detrás le esperaba otro zombie (Mantorok) más. Lo cruzó y llegó a una sala con varias estanterías, una mesa, y una baldosa en el suelo, frente a la mesa. Allí recogió un **Códice Antorbok (Proyectar) y un pergamino del hechizo Encantar Objeto.** Su siguiente paso fue poner las tres urnas llenas en la baldosa frente a la mesa [20]. Abrió el pasaje y siguió por un pasillo sospechosamente desierto. **En la sala contigua al pasillo encontró al obispo,** convertido en un monstruo, y a dos zombis (Alineamiento) que luchaban a su lado [21]. **Se concentró en decapitar al obispo,** acabando después con los zombies, que se levantaron más tarde. Recogió la llave del perverso religioso e inició su camino de vuelta. En el pasillo que antes estaba vacío encontró ahora dos zombies (Mantorok), al igual que en la sala donde había puesto las urnas. En el pasillo siguiente de su camino de vuelta, encontró un **alacrán de las tinieblas** que aprovechó para recuperarse, y adentrarse por primera vez en su dimensión. Superado el pasillo, caminó muy despacio al cruzar la sala siguiente, pues los alacranes sólo se guían por el sonido, y allí le esperaba uno [22]. En el pasillo contiguo esperaban otros tres zombies (Mantorok). El camino desde allí hasta la escalera del pasaje secreto de la estantería estaba desierto. Anthony tuvo un mal presentimiento y utilizó un **hechizo Encantar Objeto en su espada de doble filo** nada más subir las escaleras. Avanzó un par de pasos y observó, al borde de la locura, el ente al que tenía que hacer frente. Atacó con la espada de doble filo a las cabezas de la bestia, aprovechando el momento en que más bajas estaban y esquivando sus zarpazos moviéndose hacia atrás [23]. Con esta táctica, **acabó con las tres cabezas y desconectó el campo de fuerza** que le impedía bajar las escaleras. Abajo le esperaban los tres últimos zombies (Mantorok). Se dirigió a la puerta bajo la escalera [24], la abrió con la llave del obispo y, al fin, pudo tener su audiencia con el antes poderoso **Carlo Magno.**

NUEVA DIMENSIÓN



El alacrán de las tinieblas

Esta dimensión no debe ser vista como una amenaza, sino como ocasionales respiros. Hay que tener en cuenta que uno de los apartados del protagonista se recobrará en su totalidad, por lo que será muy útil sobre todo en los primeros capítulos, donde no se conoce el hechizo Restaurar. Normalmente sólo habrá que escoger el color del transportador, que llevará al viajero hasta:

- Rojo: Fuente de salud.
- Azul: Fuente de magia.
- Verde: Fuente de cordura.
- Morado: Salida.

La salida siempre está poblada por al menos un zombi antes del círculo de recuperación, y dos antes de salir. Lo peor es cuando se encuentra una bestia en esta dimensión: siempre está sobre un transportador. Para acabar con él hay que transportarse justamente al transportador que ocupa, aunque siempre se puede rellenar el aspecto que nos interese esquivando los rayos de la bestia.



- Todos los pasos para completar la aventura.
- Consejos, trucos y localización de armas.
- Claves para liquidar a todos los enemigos finales sin correr riesgos.

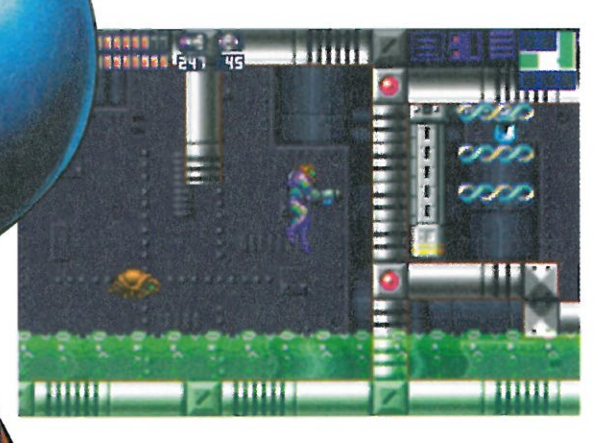
Cómo sobrevivir a la aventura más flipante de la galaxia

METROID FUSION

Si aún no te has hecho con el Rayo de Ondas, si todavía no sabes lo que es el Salto en barrena, si no puedes con los enemigos finales, tranquilo. No eres un jugador torpe, es que simplemente no has leído la guía adecuada...

Así se juega

Claves que debes conocer antes de empezar a machacar alienígenas





1 EL O.J. ES TU BRÚJULA EN LA BASE. Siempre que no sepas hacia dónde dirigirte, activa el mapa y pulsa el botón A para que te recuerde los objetivos pendientes.

2 EL NÚMERO DE OBJETOS PARA COMPLETAR AL 100% nuestra búsqueda es el siguiente: 20 tanques de Energía, 48 Tanques de Misiles y 32 Bombas de Energía. Hazte con todos para ver finales alternativos.

3 NO TE ENCONTRARÁS EN NINGÚN ATASCO: SIEMPRE HAY UNA RUTA DE ESCAPE. Cuando creas estar atrapado en una pantalla, dispara o bombardea las paredes y el suelo para intentar abrirte camino. Y si esto no resulta, busca paredes falsas para continuar. Siempre funciona.

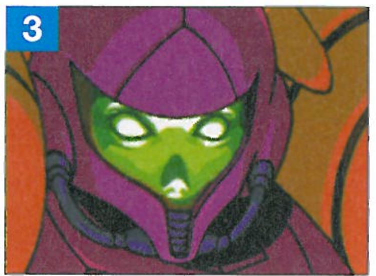
4 LAS COMPUERTAS DEJARÁN DE SER UN OBSTÁCULO cuando tengas el Rayo de Ondas (pantalla arriba-izquierda), pero hasta ese momento tendrás que dar un ligero rodeo para seguir adelante.

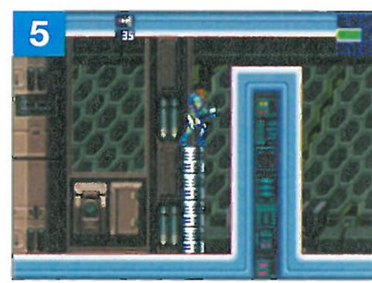
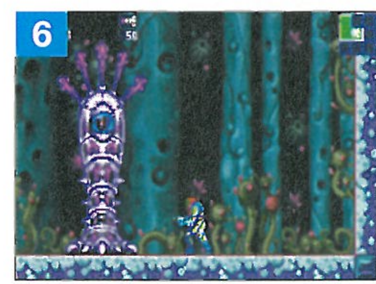
5 EL MEJOR MOMENTO PARA BUSCAR LOS OBJETOS es después de conseguir el Salto en Barrena (pantalla derecha). Busca y utiliza las zonas de conexión entre los sectores para moverte rápido.

6 EL PORCENTAJE DE JUEGO QUE LLEVAS podrás verlo al completar el juego por primera vez, activando el mapa.

7 CUANDO ANDES MAL DE ENERGÍA Y MUNICIÓN elimina a todos los enemigos de una pantalla para recoger los parásitos X.





Paso a paso

Puertos de atraque

Comienzas desembarcando de la nave en los puertos de atraque, un lugar que también sirve para **salvar la partida.** Lo primero que hay que hacer es llegar hasta la **Sala de Cuarentena,** situada en la Cubierta Principal. Allí verás tu primer enemigo. Elimínalo y ve a la **Sala de Navegación** para desbloquear las puertas de nivel 0. Ahora toca pillar los **misiles,** que puedes **descargar en la Cubierta de Operaciones.** Una vez que los tengas en tu poder, el camino de vuelta estará bloqueado, así que para llegar al siguiente objetivo basta con lanzar un misil en este punto [1]. También los misiles vienen de miedo para acabar con los enemigos que bloquean el paso. De hecho son el arma fundamental para tu supervivencia.

Cubierta principal

Sigue el camino que has desbloqueado con ayuda de los misiles, y llegarás a la **parte este de la Cubierta Principal,** lo que nos sitúa bastante cerca del nuevo objetivo. No hay muchos enemigos por aquí y el único que te puede poner en aprietos es el que está bloqueando una puerta. Este bicho es vulnerable a los misiles cuando descubre el ojo (por ahora con tres disparos es suficiente), pero cuando no lo haga prepárate para esquivar su ataque. En la siguiente pantalla todo es tan sencillo como ir **colgándose de las repisas y pillar el primer Tanque de Energía.** Abajo está esperando **Marukaro,** un molesto enemigo. Ponte siempre en el lado contrario al que esté y acribíllale con misiles [2]. En el momento en que cambie de lado, ayúdate de las repisas para esquivarlo. Al eliminarlo, obtendrás la **Morfosfera.**

Puerto de conexión

Ahora toca volver hasta la **Sala de Navegación,** donde te informarán de que el siguiente objetivo se encuentra en el **Sector 1 (SRX).** Gracias a la recién adquirida habilidad de la Morfosfera puedes acceder fácilmente al ascensor principal que a su vez te llevará al **Puerto de Conexión** (donde están los accesos a todos los sectores). Una vez abajo contemplas una escena donde se muestra por primera vez el **SA-X** [3], un rival que inutiliza el ascensor principal. Así que, de momento, olvídate de regresar arriba.

Sector 1 (SRX)

Los tipos que se encargan de la limpieza están de baja así que te toca a ti **dejar relucientes los 5 Estabilizadores Atmosféricos** de este sector, que se encuentran bloqueados por el X. Tres misiles bastan para limpiar cada cacharro. Cuando llegues a la pantalla donde está la compuerta, después de acabar con uno de esos ojos (no dejes de coger el X rojo que deja al morir), tienes que pelear contra **un mini-jefazo.** Para que no te dé mucha guerra, antes de nada **dispara a la bola de la estatua para hacer que aparezca, y lanza misiles al punto rojo.** Cuando le impactes cuatro, recuperarás el **Rayo Recarga,** y sólo te quedará salir por la puerta de arriba y disparar al techo para alcanzar el último estabilizador.

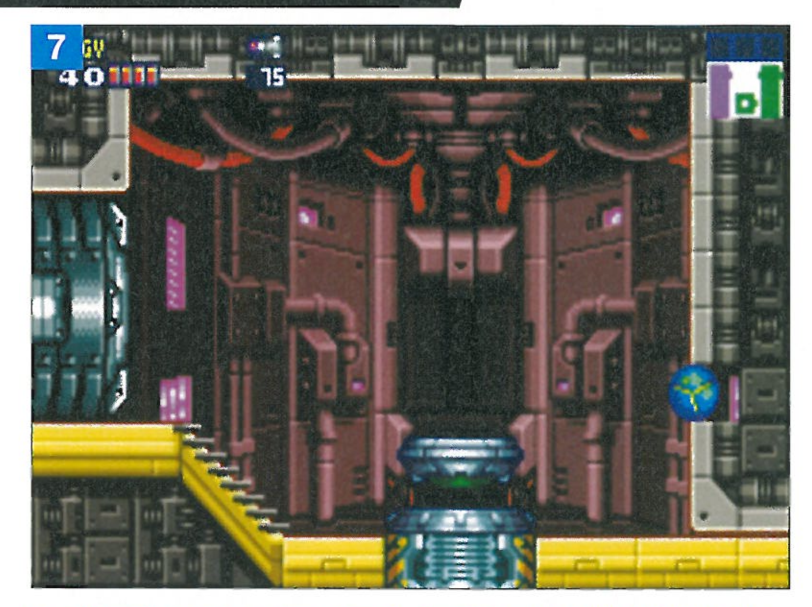
Sector 2 (TRO)

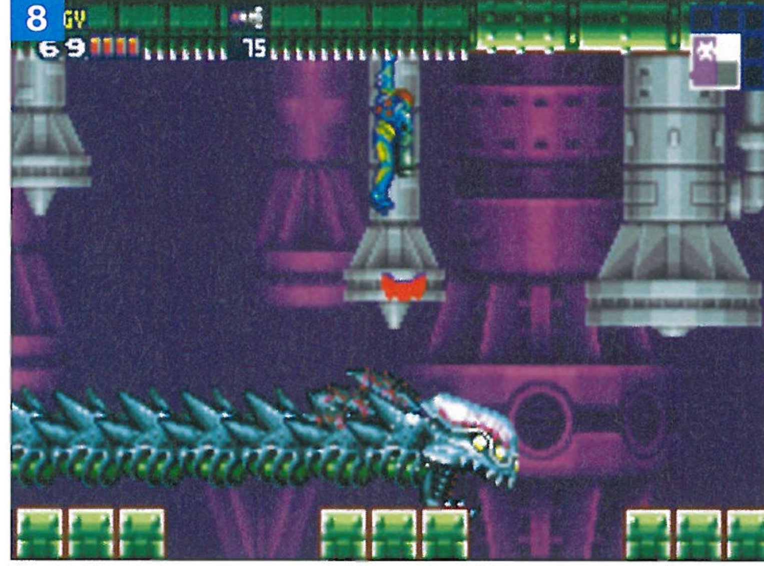
Debes tener una cosa muy clara: el **SA-X es, de momento, un enemigo invencible y mortal.** En cuanto lo veas huye, escóndete... pero no te enfrentes a él.

En este sector tienes que llegar hasta la **Sala de Datos para descargarte las Bombas,** pero primero debes ir a la Sala de Seguridad y **desbloquear las puertas de nivel 1.** La sala de Seguridad está en la **esquina superior derecha del mapa,** y no tiene ningún misterio alcanzarla [4]. Una vez abiertas las **puertas azules** tendrás el camino libre hacia las bombas, pero ojo porque cuando te haces con ellas no puedes regresar por donde viniste. Utiliza la nueva habilidad para ir por la parte izquierda del mapa, mientras desciendes. Cuando llegues a una pantalla en la que es imposible alcanzar el borde de la plataforma siguiente, coloca una bomba en el suelo para hacer que aparezca la columna que ves en la imagen [5]. Luego, y tras uno de los puntos para salvar, verás un **Tanque de Energía.** Píllalo y rompe el suelo para enfrentarte a un nuevo jefazo.

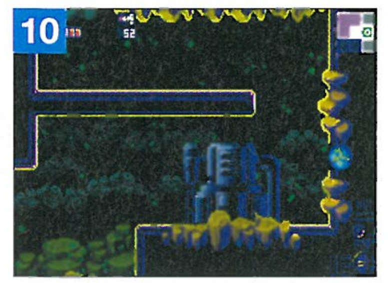
El jefazo es un bicho [6] que además de ser inmune a tus disparos, no deja de saltar por la pantalla. Sólo cuando salte y caiga con la base abierta, podrás hacerle daño disparando un misil. Con 10 estará acabado, y tú podrás recuperar el Supersalto y el Rotosalto.

Ahora, fuera verás la puerta bloqueada. Bien, pues no tienes más que romper el suelo y abajo


7


8


9


10


11


12

verás al SA-X. Espera que se dé el piro y, ya en la siguiente pantalla, podrás llegar hasta arriba del todo en dirección hacia la Sala de Navegación. Da las gracias a los bichos que han abandonado el juego para ser plataformas.

Sector 4 (AQA)

Uno de los mayores peligros aquí **es el agua electrificada.** En ella te mueves pesadamente y tu barra de energía desciende a toda "milk". Bueno, vete abriendo camino con las bombas y a la izquierda del mapa verás la **Unidad de Control de Bombeo,** pero aún no puedes llegar hasta el panel de control. Para conseguirlo, antes hay que **eliminar a Serris y recuperar la habilidad de Aceleración.** Cuando llegues al punto para salvar la partida que hay por arriba, rompe la pared [7] que impide seguir avanzando. **Derrotar a Serris es fácil. Cuélgate del techo en esta parte [8] y carga superdisparos con los que castigar la cabeza de este enemigo. Observa su rutina y podrás evitar que te golpee en esta posición. Lo que hace es zambullirse rápidamente en una especie de zig-zag. Cuando haga esto, simplemente desciende un instante y después te vuelves a colgar del techo. Tu victoria te dará la Aceleración.** Sólo te quedará restablecer el nivel del agua para salir de este sector.

Sector 3 (PYR)

El primer objetivo es dar con la **Sala de Seguridad y desbloquear las puertas de nivel 2.** Así podrás acceder a la Sala de Datos donde descargarte los **Supermisiles, armas que triplican** la potencia de los misiles normales.

En la primera pantalla rompe el suelo y las paredes a base de disparos, y ve corriendo a la izquierda para romper unos bloques de aceleración en la pantalla de al lado. Aquí verás una **puerta verde;** justo al otro lado está la Sala de Seguridad. Para llegar, basta con **destruir los bloques de aceleración que hay sobre la puerta.** Ahora todo se llenará de enemigos, algunos tan peligrosos como esos asquerosos gusanos. Precisamente tras eliminar al primer gusano está el camino por donde debemos seguir para llegar al otro lado de la compuerta. Por aquí, y tras un breve rodeo, podrás **sortear al enemigo que bloquea el paso** y que de momento no puedes destruir [9]. Después de que te hayas descargado unos cuantos Supermisiles, verás que el camino de vuelta está bloqueado. Vaya, pues no te va a quedar más remedio que **vértelas con un robot de seguridad. Dispárale misiles colgado del techo** (a su parte central) y cuando se vaya podrás continuar.

Sector 6 (NOC)

Este sector está plagado de X de hielo, que te congelan al tocarte y te roban una cantidad de energía considerable. Lo único que puedes hacer para defenderte, **hasta que tengas el Traje Climático,** es paralizarlos momentáneamente con tus disparos.

En la segunda pantalla abre un hueco en la pared [10] para hacerte con un nuevo **Tanque de Energía oculto.** Siguiendo tu camino verás otro tanque más. Justo ahí es donde debes poner una bomba en el suelo para continuar. **Ocúltate del SA-X y espera a que abra el camino** [11]. A continuación te tocará luchar contra un jefazo, **una especie de bola verde bastante fácil de eliminar. Sólo haz que se trague tus superdisparos y al fin el Traje Climático será tuyo.**

Sector 5 (ARC)

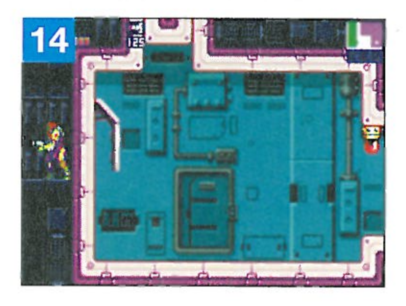
Nada más entrar lanza un misilazo [12] porque abajo hay dos puertas amarillas que aún no puedes abrir. Tu primer objetivo es llegar a una **nueva Sala de Seguridad para abrir las puertas de nivel 3.** Una vez que actives el interruptor ve a la Sala de Datos a por los **Misiles de Hielo** cuidándote mucho de algunas zonas de enemigos. Antes de entrar hay una compuerta, así que no podrás regresar por ahí. En su lugar da un rodeo por la derecha. Cuando estés abajo **congela una de esas plantas para subir arriba** [13], y luego, para hacer subir la de la siguiente habitación, liquida al enemigo que hay por ahí y deja que el X haga crecer la planta. Congélala y corre para seguir adelante.

Sector 3 (PYR)
2ª VISITA

Tienes **6 minutos para llegar a este sector** y solucionar los problemas causados por la **infiltración del SA-X en los ficheros del sistema.** Vete abajo del todo, hasta llegar a la pantalla donde no podías entrar sin el traje climático. Por la zona de lava, ve congelando a los gusanos para utilizarlos como plataformas y alcanzar la **Sala de Control de la Caldera.** Allí hay **un científico que en realidad ¡es un enemigo!** [14] Dispárale con misiles a la zona roja y al acabar con él recuperarás el **Rayo Ancho, que mejora el alcance de tus disparos.** Sólo te queda **activar el sistema de refrigeración** y el peligro habrá pasado, al menos por el momento.

Cubierta del hábitat

Resulta que parece haber supervivientes en la estación ¿serán humanos? Pues te toca ir a comprobarlo. El ascensor principal -que se había cargado el SA-X- ya está reparado, y al fin puedes





regresar arriba. Cuando llegues, de nuevo tendrás que **congelar algunos gusanos** para ir subiendo y, en la siguiente pantalla (que es donde está el objetivo), ir hasta la esquina inferior izquierda para **atravesar el camino oculto [15]**. Dando esté rodeo podrás llegar arriba y **utilizar el panel de control para liberar a los animales,** que son los únicos supervivientes y la razón de que hayas tenido que venir hasta aquí.

Sector 5 (ARC)

2ª VISITA

Volvemos al sector 5, y esta vez con el **objetivo de descargarnos las Bombas de Energía** en la misma sala donde nos hicimos con los Misiles de Hielo en nuestra primera visita. Ya sabes el camino, así que una vez que las tengas, lo siguiente esa dar un rodeo para volver a la Sala de Navegación. Ábrete camino con estas bombas (que son además muy poderosas y te serán de ayuda para deshacerte de los enemigos), junto a la pantalla del punto de guardado de la zona inferior. Ahora ten cuidado más adelante, porque **de nuevo te encuentras con el SA-X,** que permanece patrullando por la zona. Tú huye de él y tras hacer buen uso de la bombas regresarás a terreno ya explorado. Además, tendrás que cargarte a este enemigo con tu nuevo arma [16].

De camino a la nave

Algo pasa en la nave de Samus, y tienes que ir a comprobarlo. Cuando te hayas subido en el ascensor principal, se bloqueará a mitad de camino, y tendrás que tratar de continuar por la pared derecha, avanzando por un camino oculto. Después de pasar la zona donde está la estatua de un monstruo congelado (Ridley, un viejo conocido), elimina abajo a todos los enemigos y ve corriendo hasta el otro lado para romper los bloques de la siguiente pantalla. Allí utiliza una bomba de energía y saldrás a los **Puertos de Atraque.**

Silo del reactor

Tienes que **poner en marcha el sistema de energía auxiliar,** ya que todas las puertas se han trabado y los puntos de salvar no funcionan. El tema está muy feo, y hay que andar con cuidado.

Desde la nave, ve hasta el fondo y **utiliza las bombas en la pared, debajo de la puerta roja** para empezar el camino hacia el silo. En el **Núcleo del Reactor Central hay un punto de salvar,** en la esquina inferior. Pero como ya hemos dicho ahora no funcionan, aunque puedes tomar notar. De camino hay un Tanque de Energía, y algo más adelante encuentras uno de misiles. Más tarde, prepárate para una pelea a brazo partido contra la araña [17].

LOS ENEMIGOS DE SAMUS

A cada arma, su enemigo

Es impresionante la cantidad de bichos diferentes que encontramos en el juego. Desde los tipos acuáticos, como las Skulteras, a los especiales dorados de, por ejemplo, los Piratas de Zebes, pasando por voladores como los Keyhunter o los Wavers. Hay varias formas de acabar con todos ellos:

- **DISPARO NORMAL:** Los bichos más sencillos caerán con un solo tiro (aunque esto también depende del arma que lleves), y serán un objetivo fácil a la hora de reponer nuestra energía y munición. Son también los más abundantes: Científicos Zombi, Naados...
- **DISPARO CARGADO/MISILES:** Para los enemigos más duros, como los Sidehopper. Y si no funciona, a por los misiles.
- **BOMBAS DE ENERGÍA:** Te vendrán muy bien para limpiar de un porrazo la pantalla de enemigos, y también podrás destruir algunas de las barreras que bloquean el paso.
- **BUSCA EL PUNTO DÉBIL:** A algunos enemigos, como los Evir o los Piratas de Zebes Dorados, tendrás que acertarles en una parte concreta de su cuerpo. Para los Evir, la zona amarilla (el estómago) y a los Piratas Dorados, nada como unos buenos misiles a la espalda.
- **CONGELA ENEMIGOS:** Hasta que no tengas el Salto en Barrena, enemigos como el Desgarrador o esos bichos-globo del Sector 4 serán indestructibles. Tú única forma de evitarlos pasa por congelarlos con tus Misiles de Hielo, y después utilizarlos como plataformas.
- **ACELERA:** Otra buena forma de abrir camino fácilmente en pantallas largas es utilizar la aceleración. Así nos cargaremos en un santiamén casi todo lo que se nos ponga por delante.
- **SALTO EN BARRENA:** Ningún enemigo se resiste a este ataque. Una vez que lo tengas, investigar por la estación será lo más parecido a un paseo.

Los 10 nombres y apellidos



EVIR. Sector 4. Lanza bolas de pinchos con su cola. Aciértale en la zona amarilla.



DESGARRADOR. Su duro caparazón impide que les hagas daño. Haz que se congelen y "plataforméalos".



SIDEHOPPER. Se desplazan dando saltos. Por suerte son lentos y caen con un misilazo.



SKULTERA. Un pez mecánico que te embiste sin miedo. Deshazte de él manteniendo las distancias.



PIRATAS DE ZEBES. Sector 1, segunda visita. Búscales la espalda y dispara un certero misil.



CIENTÍFICOS ZOMBIE. Vagan sin rumbo por la estación, fáciles de eliminar. Pero ojo que resucitan.



KEYHUNTER. Sector 2. Se lanzan sobre ti rapidísimo. Tira de misiles desde cierta distancia.



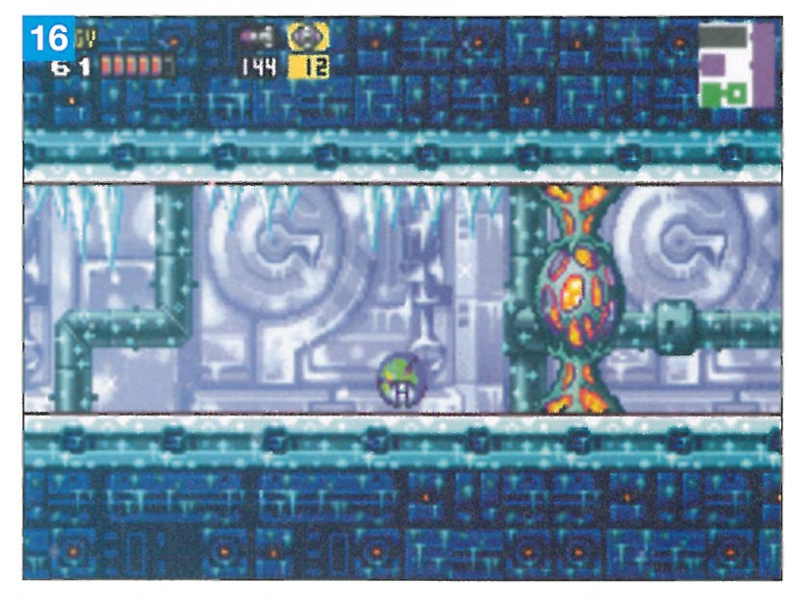
NAADO. Van dando pequeños saltos por la pantalla, y los loquidas con un tiro. Geniales para recuperar energía.



OWTCH. Su coraza cae a la primera de cambio, y además son lentos. Te vienen bien para pillar Parásitos-X.



WAVER. Se desplazan por la pantalla volando velozmente, rebotando y embistiendo contra todo.

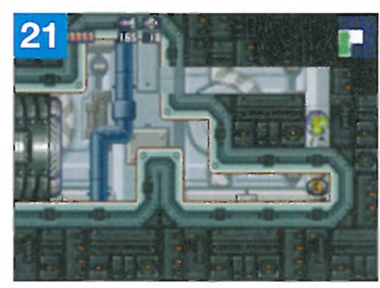














SAMUS ARAN. A lo largo de la guía explicamos cómo reforzar sus habilidades (el salto en barrena es la monda) y hacerse con el mayor número de armas especiales.

Silo del reactor

A la araña hay que darle caña a base de misiles cuando abra la boca. Pero sobre todo hay que evitar que te atrape. Para ello observa cuál de las dos esquinas no visita, y quédate ahí a la espera de atacarla. Tras una buena tanda de misiles se quedará sin patas y comenzará a rebotar. Otros doce misiles bastan para convertirla en burbuja. Rómpela y el salto espacial será tuyo.



Ahora te enteras de que el apagón ha sido causado por las raíces en el **Núcleo del Reactor Central.** Gracias al salto espacial podrás acceder al pasadizo que hay arriba a la izquierda, entre la maleza [18] para llegar al sector 2.



Sector 2 (TRO)
2ª VISITA

Te encuentras ante **una de las zonas más difíciles del juego.** Abajo te está esperando el SA-X, y esta vez no se va a ir, así que prepárate para atravesar unas pantallas muy moviditas. Primero dispárale un misil [19], salta por encima de él y alcanza la puerta; nada más aparecer al otro lado tira una Bomba de Energía y date la vuelta para congelarle de nuevo. Sal pitando hasta la siguiente pantalla y de nuevo congélale en cuanto le veas asomar. Por último abre todo lo rápido que puedas las tres compuertas y escóndete al otro lado. Al fin el SA-X te dejará tranquilo y se irá. Pero todavía queda otra duro obstáculo en este sector: el jefazo de marras [20]. Lo mejor que puedes hacer es quedarte en el lugar donde te mostramos en la pantalla y desde ahí **acribillarle con los misiles, mientras te das la vuelta rápidamente para disparar al veneno** que escupen las plantas. Cuando le dés suficientes veces, desaparecerán las plantas de arriba, y el monstruo comenzará a lanzarte rayos de plasma bastante previsibles y por tanto fáciles de esquivar. Una vez derrotado, **el Rayo de Plasma será tuyo.**

Sector 5 (ARC)
3ª VISITA

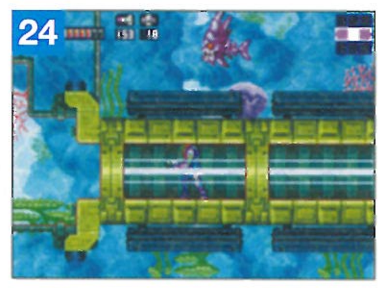
Un enorme bicho ha causado serios daños en este sector, y si no lo detienes puede que incluso destruya toda la base. Su nombre lo dice todo (o a lo mejor hasta se queda corto): **Pesadilla.** Desde la Sala de Navegación no te sitúan su posición, pero te va a ser fácil encontrarlo. Basta **mirar el mapa y ver donde está situada la puerta de nivel 4** (la roja). Ve allí y comprobarás que dicha puerta está rota, con lo que ya tienes acceso a esta nueva zona. Antes de entrar a pelear te conviene saber que a la izquierda del punto de salvar hay una **sala de recarga.** Utiliza una bomba de energía para que muestre el camino y así puedas llegar hasta ahí. Y luego, en la pantalla que te lleva hasta Pesadilla, abre un hueco por arriba para poder alcanzar el Tanque de Energía [21].

Sector 5 (ARC)
3ª VISITA

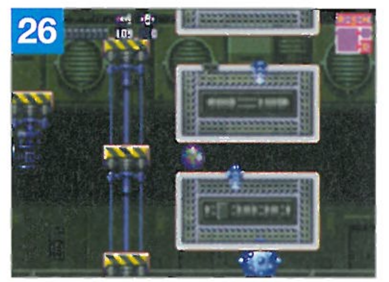
Este monstruo es muy grande, muy feo y encima el espacio para moverse es muy reducido. **Tu primer objetivo es castigar su parte central [22], mientras intentas evitar que te toque. Lo que puedes hacer al principio es subirte a la escalera para hacer que ascienda y así puedas dispararle cómodamente desde abajo. La dificultad añadida es que tras unos cuantos tiros el bicho alterará la gravedad, te moverás más lentamente y los misiles apenas tendrán alcance, pero si andas rápido podrás destrozar esta parte sin apenas haber sufrido daños, y entonces podrás atizarle en la cara. La rutina que sigue es acercarse lentamente hacia ti. Durante ese tiempo dispárale todos los misiles que puedas en su enorme cara [23] y, cuando esté muy cerca, evita sus acometidas**













con el salto espacial. Repite la operación hasta que termines con él, y el Traje Gravitatorio será tuyo. Ahora, gracias a este traje (que te permite correr en el agua), podrás acceder a tu siguiente destino, el sector 4.

Sector 4 (AQA)
2ª VISITA

En teoría deberías ir hacia la **Sala de Navegación,** donde el ordenador tiene que darte nuevas instrucciones, pero resulta que antes de llegar vas a tener que **cumplir dos objetivos por tu cuenta** (con el consiguiente cabreo del O.J., en fin).

Nada más entrar en el sector 4 ve corriendo y **rompe los bloques de aceleración.** En la siguiente pantalla (donde además tienes acceso a un punto de salvar justo enfrente) ve hasta abajo y gira a la izquierda. Entonces lanza una bomba de energía para descubrir el camino que seguir en este punto [24]. Poco después, rompiendo bloques y atravesando un par de paredes falsas por la parte izquierda, alcanzarás al fin la **última Sala de Seguridad de Nivel 4** (que está en la esquina inferior izquierda del mapa). Ahora ya puedes seguir avanzando; el único problema puede ser sortear a los enemigos "globo", pero nada más sencillo que congelarlos cuando no estén hinchados [25]. Avanza hasta la Sala de Datos y **pilla los Misiles de Difusión.** Gracias a ellos podrás abrirte paso hacia la Sala de Navegación [26].

Sector 6 (NOC)
2ª VISITA

Parece que el robot B.O.X. no tuvo suficiente tras la paliza que le diste en tu primer encuentro, así que ha aparecido de nuevo en este sector preparado para vengarse. Como ahora ya puedes atravesar también las puertas de Nivel 4 no tendrás problemas para acceder a la zona donde se encuentra el robot (que está: según sales de la Sala de Recarga, cuenta cuatro pantallas, baja y ve por la izquierda). Cuando llegues donde están la compuerta y la cámara [27], déjate ver para que salte la alarma y regresa por donde has venido para **enfrentarte al jefazo** que andabas buscando [28]. El tío **se ha reforzado para la ocasión con un cargamento enorme de misiles** y, pese a que su aspecto no oculta los daños que le infligiste la primera vez, **su resistencia es mayor.** Quédate en un ladito para disparar con tranquilidad y puntería a los misiles que te lanza y, cuando acabe (son 4 misiles en cada tanda), cuélgate del techo e intenta acertarle en su parte central. El combate a priori parece duro pero una vez que le pilles la rutina, el robot caerá fácilmente rendido a tus pies. Y la

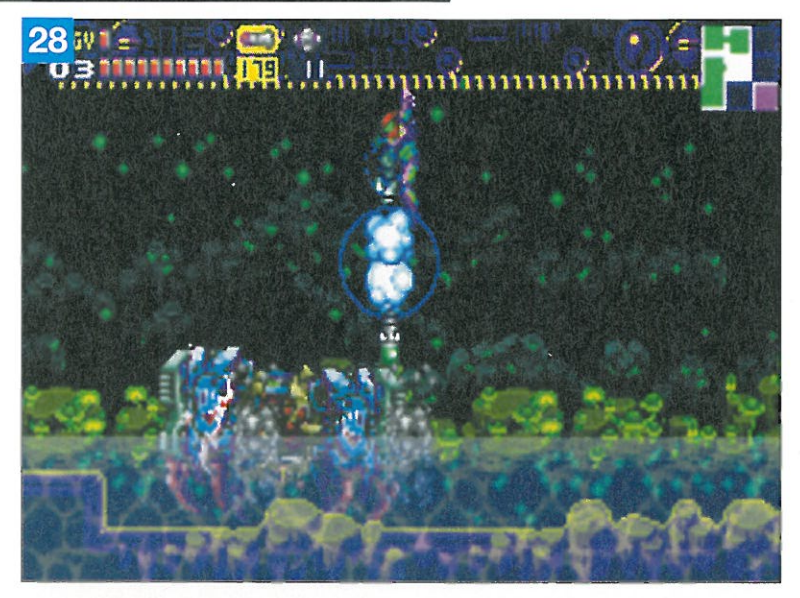
DIFERENTES FINALES



Cinco finales para un mismo juego

En realidad no es que ocurra algo diferente cuando liquides a Omega sino que, después de los créditos, la imagen que aparece de Samus variará en función del tiempo empleado para terminar el juego y del número de objetos obtenido. Esto es lo que tienes que hacer para conseguir verlos todos:

- **SAMUS CON ARMADURA:** Tienes más de cuatro horas para acabar.
- **SAMUS SIN CASCO:** Tienes que darte un poco más de prisa y fundir a Omega antes de alcanzar ese tiempo, 4 horas.
- **NUESTRA CHICA SIN CASCO NI ARMADURA:** Ya hablamos de palabras mayores, pues tienes que terminarlo en menos de 2 horas.
- **DE NUEVO SIN CASCO NI ARMADURA, PERO EN UNA POSE DIFERENTE:** Hazte con el 100% de objetos y tarda más de 2 horas.
- **LO MISMO DE ANTES, EN OTRA POSE DIFERENTE:** La más difícil, tienes que pulir a Omega en menos de 2 horitas y lograr el 100% de objetos.













recompensa no es poca ya que el **Rayo de Ondas** pasará a formar parte de tu arsenal, casi nada. Un formidable arma que tienes que aprovechar al máximo en los siguientes capítulos.

Zona restringida

Ahora **con el Rayo de Ondas las compuertas no suponen ningún problema,** y así es como podrás salir del sector 6 y acceder a la Zona Restringida, donde se encuentra el **Laboratorio de Seguridad.** En este lugar te encontrarás con que el SA-X está bastante atareado repartiendo leña a las larvas (aunque realmente parece que él se lleva la peor parte), y tendrás **un minuto para abandonar dicho laboratorio** antes de que sea desacoplado. **Utiliza el Salto Espacial para llegar arriba** mientras evitas a las larvas [29] y ya puedes prepararte para ir al Sector 1.

Sector 1 (SRX)

2ª VISITA

Nada más entrar será mejor que no dejes de pillar este Tanque de Energía que te viene de camino. Algo más adelante tendrás que **vértelas con dos Piratas de Zebes dorados.** Si los disparas de frente no conseguirás nada, así que lo mejor es **buscarles la espalda y lanzar rápidamente un misil [30]** para dañarlos. Para salir de esta parte del sector, e ir hasta la Sala de Navegación, necesitas recuperar tu última habilidad: **el Salto en Barrena.** Este salto te permitirá cargarte a los enemigos de un solo toque y acceder al resto de zonas que te falten por investigar. El salto en cuestión **se encuentra en poder del penúltimo jefazo, Ridley [31]. Dispara misiles todo lo rápido que puedas para debilitarlo. Primero se pondrá de un color oscuro y después, cuando ya le quede poca vida, rojo. Muévete rápido evitando que te atrape con las garras y pronto será historia. Tras eliminar a la pertinente bola de pinchos, el Salto en Barrena será tuyo y con este movimiento el camino hacia la Sala de Navegación quedará despejado.**

PIRATAS DE ZEBES. Te los puedes encontrar subidos por las paredes, bajo el agua o caminando hacia ti. Sin embargo, pese a su aspecto amenazador, son presa fácil y enseguida caerán a tus ataques.

Sala de control

Tras la extensa e interesante charla con el O.J., tu siguiente (y último) objetivo será **llegar a la Sala de Control, situada en la Cubierta Principal,** y ajustar la órbita de la estación para que impacte con el planeta SR388. Es el momento de encaminar tus pasos hacia la emocionante batalla fina...

SA-X y Omega

Todo comienza en la pantalla que está antes de la Sala de Control. El SA-X aparece dispuesto a terminar contigo y esta vez no puedes huir, en realidad no te queda otra salida que pelear. Y la verdad es que, pese a las palizas que te propinó no hace mucho tiempo, **ahora que tenemos el Rayo de Ondas la cosa ya no es tan fea como antes. Carga un superdisparo y lánzalo contra el SA-X.** Justo después de hacerlo salta por encima de él y mientras te alejas carga otro superdisparo; repite esta rutina hasta que el angelito comience a transformarse [32]. Entonces la pelea será aún más fácil, ya que el bicho no hará otra cosa que saltar. En ese momento es muy previsible y con tres o cuatro superdisparos será historia.

Huyendo hacia la nave

Ya estás en el tramo final. Ve a la Sala de Control y ajusta al fin la órbita. Tienes **3 minutos para escapar antes de que todo explote** pero... ¿y la nave? Pues nada, que se la han llevado (amigos de lo ajeno los hay hasta en el espacio) y en su lugar aparece algo muy desagradable: **Omega.** Tras el garrotazo de rigor aparecerá el SA-X y además de indicarte el punto débil del enemigo (disparos en el pecho) te dejará sus habilidades para que ¡tachán! **recuperes el traje original de Samus y los disparos de hielo** que hasta entonces sólo había usado el SA-X. La estrategia que debes seguir es avanzar, **darle unos cuantos tiros en el pecho [33]** y **retroceder antes de que te ataque con la garra.** Una vez eliminado, ya puedes acomodarte para disfrutar del final.

Consejos y trucos

Las salas de seguridad

Hay de cinco niveles, del 0 al 4. Las **puertas grises** (de Nivel 0) son las primeras que abres, una vez que has pasado por la **Sala de Cuarentena.** Para abrir el resto tienes que encontrar las **Salas de Seguridad,** donde se encuentran los paneles que las desbloquean. Estas salas no aparecen en el mapa, y llegar hasta ellas es imprescindible si queremos seguir avanzando. **Las encontrarás en el Sector 2 (puertas azules), Sector 3 (puertas amarillas), Sector 5 (puertas verdes) y el Sector 4 tras derrotar a Pesadilla (puertas rojas).** Observa abajo los mapas de los distintos sectores que te mostramos para ver su localización exacta: las distinguirás porque las hemos coloreado según el nivel.



Los Parásitos X

Son los verdaderos protagonistas del juego. **Los hay de varios tipos en su forma gelatinosa.** Como Samus fue inyectada con la vacuna Metroid (los predadores naturales del X) ha desarrollado la habilidad de absorber a estos parásitos y recargar así energía y misiles. Los parásitos X nos los dejan normalmente los enemigos al morir, y los hay de tres tipos principales: **amarillos, verdes y rojos. Los amarillos te reponen un poco de energía,** algo que siempre viene bien, sobre todo si estás lejos de los puntos de salvar. **Los verdes recargan munición y, junto a los amarillos, son los más abundantes.** En cuanto a los rojos, son muy escasos, pero cada vez que pillas uno **recuperas gran parte de tu vida y munición.** Suelen estar en poder de los enemigos que protegen la entrada a la batalla con un jefazo, aunque ocasionalmente también podrás encontrarlos en otras zonas. En el **Sector 6** tienes otro tipo de parásito X gelatinoso, **un X de hielo** que te hará daño si te toca y al que **podrás absorber sólo cuando obtengas el Traje Climático.** Hasta entonces, tendrás que huir de ellos.

SA-X

El SA-X es el clon de Samus. Bueno, en realidad no hay un sólo clon sino al menos una decena. Pero por suerte para ti no pelearás al mismo tiempo con más de uno. De hecho, **no estarás en condiciones reales de pelear con él hasta la batalla final.** El resto del tiempo, para sobrevivir sólo puedes esconderte o congerlarlo y huir. Así que ni se te ocurra enfrentarte a este engendro. Nada más localizarte te persigue incasablemente hasta que te liquida o bien logras darle esquinazo. **En algunas zonas te puedes esconder y vacilarle:** cuando estás fuera de su campo de visión si disparas a la pared, se dará la vuelta y mirará a ver qué pasa.

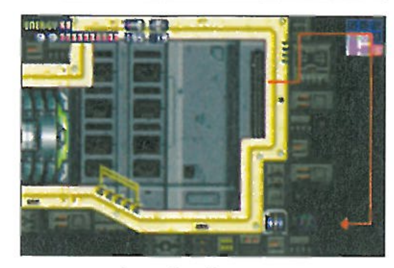
Después de los jefazos...

Aparecen unas **bolas de pinchos que te persiguen por la pantalla** mientras van soltando un buen puñado de parásitos X para que repongas energía y munición. **Hay de dos tipos, los que se limitan a perseguirte y los que tienen una especie de ojo** y además disparan. Acabar con estas cosas es pan comido: par de misilazos, y pum.



Zonas ocultas

Tu aventura por los **Laboratorios Biometrox** te lleva a través de seis sectores y diversas zonas en la **Cubierta Principal, además de los Puertos de Atraque, la Cubierta de Operaciones y la Cubierta del Hábitat.** Por todos estos lugares hay escondidos **Tanques de Energía, Tanques de Misiles y Bombas de Energía** que son muy importantes para tu supervivencia. Puedes pasarte el juego normalmente sin



coger muchos de ellos, pero es indudable que haciéndote con todos tu vida en los laboratorios será mucho más agradable, y además en la escena final se te recompensará con una imagen de Samus sin traje. **La mayoría se cogen rompiendo bloques con tus habilidades,** pero también hay algunos a los que sólo llegas por caminos "invisibles".

Movimiento "oculto"

Cuando te pongas a explorar los sectores, te encontrarás con **zonas con bloques de aceleración que aparentemente no pueden romperse.** ¿Qué hacer? Pues poner en práctica un movimiento que consiste en **correr y, una vez pillada la aceleración, pulsar abajo para mantener cargado el movimiento.** De esta forma podremos usarlo en cualquier lugar, tanto hacia los lados como hacia arriba. Además, también podremos **combinarlo hábilmente con el Salto en Barrena,** algo que nos resultará muy útil para acceder a uno de los ítems valiosos del juego, un **Tanque de Bomba de Energía en el sector 6.**

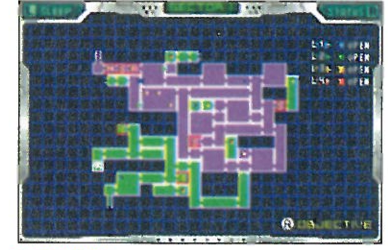
Mapas

- *Tanques de Energía*
- *Tanques de Misiles*
- *Bombas de Energía*

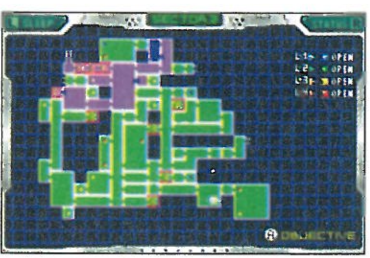
Aquí no sólo podrás hacerte una idea del desarrollo de cada sector, sino que además podrás localizar rápidamente las diferentes salas de seguridad, lugares donde desbloquear todas las puertas.



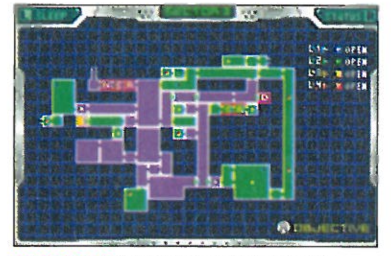
CUBIERTA PRINCIPAL.



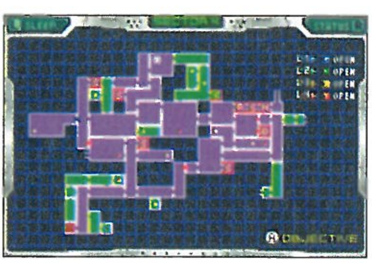
SECTOR 1.



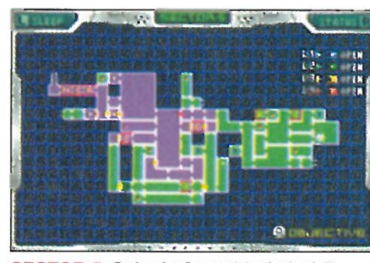
SECTOR 2: Sala de Seguridad nivel 1.



SECTOR 3: Sala de Seguridad nivel 2.



SECTOR 4: Sala de Seguridad nivel 4.



SECTOR 5: Sala de Seguridad nivel 3.



SECTOR 6.

AGGRESSIVE INLINE

- **Patinadores secretos:** Por cada nivel que completes con todos los objetivos normales y escondidos completados, sacarás un tipo secreto. Aquí tenemos una lista de niveles y personajes.
  - **Movie Lot:** The Bride
  - **Civic Center:** Goddess
  - **Industrial:** Junkie
  - **Boardwalk:** Captain
  - **Cannery:** Diver
  - **Airfield:** Bombshell
  - **Museum:** Mummy
- **Códigos de trucos:** Coge todos los bricks de zumo en un nivel y revelarás un nuevo código de truco.
- **Todas las llaves:** Introduce SKELETON en la pantalla de códigos.
- **Barra de zumo llena:** Introduce BAKABAKA.
- **Wallrides con baja gravedad:** En el menú de trucos, introduce Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, A, B, A, B, Start.
- **Grinds perfectos:** Escribe BIGUPYASELF .
- **Handplants perfectos:** JUSTINBAILEY.
- **Manuals perfectos:** QUEZDONTSLEEP.
- **Desbloquear todos los personajes:** En el menú de trucos, Abajo, Derecha, Derecha, Abajo, Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha.



BEACH SPIKERS

- **Vestimenta a lo Daytona:** Introduce "DAYTONA" para acceder a los uniformes 107 y 108.
- **Fighting Vipers:** Escribe "FVIPERS" para los uniformes 109 y 110; pelo 75; cara 51.
- **Space Channel 5:** Introduce "ARAKATA" para desbloquear los uniformes 111, 112, y 113; pelo 76; y cara 52.
- **Phantasy Star Online 2:** Con "PHANTA2" pillas los uniformes 114 y 115; pelo 77; y cara 53.
- **Sega:** "OHTORII" para uniformes 116 y 117.
- **Virtua Cops:** Escribe "JUSTICE" para los uniformes 105 y 106; y las gafas 94.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Fatalities: Para realizar los fatalities debes de mantenerte en la postura fatality.

- **Bo Rai Cho:** Atrás(3), Abajo, X
- **Johnny Cage:** Atrás, Adelante(2), Abajo, Y
- **Kano:** Adelante, Arriba(2), Abajo, B
- **Kenshi:** Adelante, Atrás, Adelante, Abajo, A
- **Kung Lao:** Abajo, Arriba, Atrás, A
- **Li Mei:** Adelante(2), Abajo, Adelante, X
- **Mavado:** Atrás(2), Arriba(2), B
- **Quan Chi:** Atrás(2), Adelante, Atrás, A
- **Scorpion:** Atrás(2), Abajo, Atrás + X
- **BShang Tsung:** Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Y
- **Sonya:** Atrás, Adelante(2), Abajo, Y
- **Sub Zero:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A
- **Cyrax:** Adelante(2), Arriba, Y
- **Drahmin:** Atrás, Adelante(2), Abajo, A
- **Frost:** Adelante, Atrás, Arriba, Abajo, B
- **Hsu Hao:** Adelante, Atrás, Abajo, Abajo, Y
- **Jax:** Abajo, Adelante(2), Abajo, Y
- **Kitana:** Abajo, Arriba, Adelante(2), Y
- **Nitara:** Arriba(2), Adelante, B
- **Raiden:** Atrás, Adelante(3), A
- **Reptile:** Arriba(3), Adelante, A

BMX XXX

- **Seleccionar nivel:** Introduce XXX RATED CHEAT en el menú de códigos.
- **Seleccionar pantalla:** Introduce MASS HYSTERIA en el menú de códigos.
- **Amish Boy:** Introduce ELECTRICITYBAD o I LOVE WOOD en el menú de códigos.
- **Todas las bicis:** Introduce 65 SWEET RIDES en el menú de códigos.
- **Visión nocturna:** Introduce 3RD SOG en el menú de códigos.
- **Modo hueco:** Introduce FLUFFYBUNNY en el menú de códigos.
- **Modo fantasma:** Introduce GHOSTCONTROL en el menú de códigos.
- **Modo super accidente:** Introduce HEAVY-PETTING en el menú de códigos.
- **Modo piel verde:** Introduce MAKEMEANGRY en el menú de códigos.
- **Más caña:** Introduce Z AXIS en el menú de códigos.
- **Todas las secuencias de animación:** Introduce CHAMPAGNE ROOM en el menú de códigos.



BOMBERMAN GENERATION

- **Grupo de Opciones A y B:** Completa el juego en modo normal para desbloquear la opción "Grupo A/B". Ahora podrás elegir, para el modo batalla, el grupo A o B de opciones. En el A los items a los que tendrán acceso los jugadores serán los básicos. Mientras que en el B tendrán acceso a los avanzados. Además, las trampas de los escenarios variarán.

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

- **Final alternativo:** Recolecta 46 gemas durante todo el juego para visualizar un final diferente.

DIE HARD: VENDETTA

- **Invulnerabilidad:** Presiona L, R, L, R, L, R, L, R en el menú principal.
- **Seleccionar Nivel:** Pulsa X, Y, Z(2), X, Y, Z(2).
- **Tiempo de Héroe ilimitado:** Presiona B, X, Y, Z, L, R.
- **Cabezones:** Pulsa R(2), L, R.
- **Cabecillas:** Pulsa L(2), R, L.

FREEKSTYLE

- **Turbo ilimitado:** Introduce FREEBIE en la pantalla de códigos.
- **Gravedad baja:** Introduce FTAIL.
- **Todas las motos:** Introduce NEUMÁTICOS.
- **Todos los personajes:** Introduce POPULATE
- **Desbloquear todos los Outfits:** Introduce YARDSALE.
- **Todos los circuitos:** Introduce TRAKMEET.
- **Y para los vagos, desbloquear todo:** Introduce LOKSMITH

FIFA 2003

- **Estadio de Seoul:** Gana la copa internacional para desbloquear este estadio.
- **Estadio Stade de France:** Gana el campeonato de clubs para desbloquearlo.

GAUNTLET DARK LEGACY

Ahora resulta que poniendo estos códigos como nombre, podemos vestir a nuestro personaje como a Jimmy en las fiestas de sus pueblos.

HECHICERO
- **Alien.** SKY100
- **Malvado.** GARM99
- **Lich.** GARM00
- **Faraón.** DES700
- **Sumner.** SUM224

GUERRERO
- **VOOgro.** CAS400
- **Orcos.** MTN200
- **Con sombrero de rata.** RAT333

VALKIRIA
- **Animadora.** CEL721
- **Muerte.** TWN300
- **Colegiala.** AYA555

CABALLERO
- **Calvo y con ropa de calle.** STG333
- **Centurión.** BAT900
- **Kimono negro.** SJB964
- **Vestimenta negra.** DARTHC
- **Ninja.** TAK118
- **Quarterback.** RIZ721

GODZILLA

- **Modo Trucos:** Presiona (en el mismo orden) L + B + R en el menú principal. Ahora suéltalos en este orden B, R, L para acceder al menú trucos.
- **Jugar como Orga:** Introduce 202412.
- **Todos los monstruos:** Introduce 696924 . Todos los monstruos serán desde ahora accesibles, excepto Orga.
- **Modo Smog:** Introduce 913963 como código.
- **11 continuaciones en el modo aventura:** 760611 como código.
- **Todas las ciudades:** 480148 como código.
- **Personajes "canis":** 174204 como código.
- **Personajes invisibles:** 316022 como código.
- **Daño extra:** 817683 como código.
- **Energía "renovable":** 492877 como código.

STAR WARS: BOUNTY HUNTER



Acceso a niveles:
- **Capítulo 1:** Introduce SEEHOWTHEYRUN como contraseña.
- **Capítulo 2:** Introduce CITYPLANET como contraseña.
- **Capítulo 3:** Introduce LOCKABAJO como contraseña.
- **Capítulo 4:** Introduce DUGSOPLENTY como contraseña.
- **Capítulo 5:** Introduce BANTHAPOODOO como contraseña.
- **Capítulo 6:** Introduce MANDALORIANWAY como contraseña.
- **Misión 1:** Introduce BEAST PIT como contraseña.
- **Misión 2:** Introduce GIMMEMYJETPACK como contraseña.
- **Misión 3:** Introduce CONVEYORAMA como contraseña.
- **Misión 4:** Introduce BIGCITYNIGHTS como contraseña.
- **Misión 5:** Introduce IEATNERFMEAT como contraseña.
- **Misión 6:** Introduce VOTE4TRELL como contraseña.
- **Misión 7:** Introduce LOCKARRIBA como contraseña.
- **Misión 8:** Introduce WHAT A RIOT como contraseña.
- **Misión 9:** Introduce SHAFTED como contraseña.
- **Misión 10:** Introduce BIGMOSQUITOS como contraseña.
- **Misión 11:** Introduce ONEDEADDUG como contraseña.
- **Misión 12:** Introduce WISHIHADMYSHIP como contraseña.
- **Misión 13:** Introduce MOSGAMOS como contraseña.
- **Misión 14:** Introduce TUSKENS R US como contraseña.
- **Misión 15:** Introduce BIG BAD DRAGON como contraseña.
- **Misión 16:** Introduce MONTROSSISBAD como contraseña.
- **Misión 17:** Introduce VOSAISBADDER como contraseña.
- **Misión 18:** Introduce JANGOISBADDEST como contraseña.
- **Bocetos del juego:** Introduce R ARTISTS ROCK como contraseña.
- **Cartas TGC:** Introduce GO FISH como contraseña.

JAMES BOND 007: NIGHTFIRE

- **Modo trucos:** Para activar esta serie de trucos debes editar tu perfil actual o crear uno nuevo. Ten en cuenta que necesitarás una tarjeta de memoria con suficiente espacio. En el menú de configuración de tu perfil, accede a la opción "desbloquear trucos" e introduce el que más te guste de los siguientes. No olvides guardar después tu configuración.
- **Seleccionar nivel:** introduce PASSPORT .
- **Todas las opciones y modos multi-jugador:** GAMEROOM.
- **Todos los personajes en multi-jugador:** PARTY.

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

- **Modo balas de plata:** Introduce SILVERSHOT como contraseña en el menú opciones. Una luz verde confirmará que lo has hecho correctamente. Selecciona las opción "Secretos" para activar/desactivar este truco y los demás.
- **Modo granada rubber:** Introduce BOUNCE como contraseña.
- **Modo zoom:** Introduce SUPERSHOT. Con ello todas las armas poseerán mira telescópica.
- **Super condecoración:** Completa el juego con medalla de oro en todas las misiones para recibir la medalla al valor de EA LA.
- **Misión 2:** Introduce EA-

GLE como contraseña.
- **Misión 3:** Introduce HAWK como contraseña at the Enigma Machine. Green lights will confirm correct code entry. Select the "Bonus" option underneath the Enigma Machine to enable/disable this cheat.
- **Misión 4:** Introduce PARROT como contraseña.
- **Misión 5:** Introduce DOVE.
- **Misión 6:** Introduce TOUCAN como contraseña.
- **Completar la misión actual con medalla de oro:** Introduce SEAGULL.
- **Modo cabezas:** Introduce HEADSUP en el menú contraseñas.



MINORITY REPORT

- **Invulnerabilidad:** Introduce LRGARMS como código.
- **Seleccionar nivel:** Introduce PASSKEY.
- **Saltar nivel:** Introduce QUITER.
- **Todos los combos:** Introduce NINJA.
- **Todas las armas:** Introduce STRAPPED.
- **Máxima munición:** Introduce MRJUAREZ.
- **Máximo daño:** Introduce SPINACH.
- **Jugar como un Robot:** Introduce MRROBOTO.
- **Jugar como un súper héroe:** Introduce SUPERJOHN.
- **Jugar como un Zombi:** Introduce IAMSODEAD.
- **Armadura:** Introduce STEELUP.
- **Secuencia final:** Introduce WIMP.
- **Diseños:** Introduce SKETCHPAD.



MYSTIC HEROES

- **Runa M1:** Completa el juego en modo historia bajo dificultad fácil.
- **Runa M2:** Completa el modo versus con cuatro jugadores humanos.
- **Runa M3:** Completa el juego en modo historia bajo dificultad normal.
- **Runa M4:** Completa 10 partidas en el modo cooperativo.
- **Runa M5:** Completa 20 partidas versus.
- **Runa M6:** Completa 20 partidas en el modo cooperativo.
- **Runa M7:** Completa 50 partidasversus.
- **Runa M8:** Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.
- **Runa M9:** Completa el juego en modo historia con los cuatro personajes. Bajo cualquier nivel de dificultad.
- **Runa S1:** Completa los primeros cuatro niveles del modo survival.
- **Runa S2:** Completa los primeros ocho niveles del modo survival.
- **Runas S3:** Completa los primeros doce niveles del modo survival.
- **Runa S4:** Completa los primeros cuatro niveles del modo survival experto.
- **Runa S5:** Completa los primeros ocho niveles del modo survival experto.
- **Runa S6:** Completa los primeros doce niveles del modo survival experto.
- **Modo survival experto:** Completa el modo survival.

SEGA SOCCER SLAM

- **Modo cabezudos:** En la pantalla de título, pulsa R, L, ARRIBA, ARRIBA,Y, Y
- **Toques Maestros:** Presiona, también en la pantalla de título, L, R, ARRIBA, ARRIBA, X, Y.
- **Caja negra:** Pulsa R, IZQUIERDA, IZQUIERDA, ABAJO, X, X.
- **Turbo infinito:** Presiona L, R, DERECHA, ARRIBA, X, X.
- **Modo "Power":** Pulsa L, R, IZQUIERDA, DERECHA, Y, Y.
- **Jugar con ocho balones:** Con R, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, Y, Y.
- **Desbloquear todos los equipos:** Presiona X, Y, ABAJO, ABAJO, ABAJO, ABAJO.
- **Desbloquear todos los ítems:** Pulsa IZQUIERDA, X, IZQUIERDA, X, IZQUIERDA.
- **Todos los estadios:** Pulsa R, R, DERECHA, DERECHA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, X, X.



HOT WHEELS: VELOCITY X



- **Todos los coches:** Consigue 11 bunus por stunt mientras completas el Challenge 8.
- **Todos los mundos:** Encuentra la llave escondida mientras completas el Challenge 18.
- **Todos los ítems:** Derriba a propósito 30 barriles durante el Challenge 7.
- **Aumentar laser:** Completa el Challenge 18 en dificultad muy difícil.
- **Munición ilimitada:** Derriba intencionadamente 50 barriles mientras completas el Challenge 18.
- **Salud ilimitada:** Derriba intencionadamente 179 barriles mientras completas el Challenge 17.
- **Turbo infinito:** Recoge 8 Zappers mientras completas el Challenge 4 y ¡a darle velocidad cual Profesor Oak y Jimmy en su escapadita de los viernes!

GAME BOY ADVANCE

AGGRESSIVE INLINE

Todos los patinadores y niveles: Introduce la secuencia L, L, B, B, R, R, L, R en la pantalla del título. ¡Hala, a darle!



BATMAN VENGEANCE

Nivel	Passwords
Nivel 2	GOTHAM
Nivel 3	BATMAN
Nivel 4	BRUCE
Nivel 5	WAYNE
Nivel 6	ROBIN
Nivel 7	DRAKE
Nivel 8	BULLOCK
Nivel 9	GRAYSON
Nivel 10	KYLE
Nivel 11	BATARANG
Nivel 12	GORDON
Nivel 13	CATWOMAN
Nivel 14	BATGIRL
Nivel 15	ALFRED

BRITNEY'S DANCE BEAT

Desbloquear TODO
Introduce HMNFK en la pantalla de passwords para desbloquear todos los secretos del juego.

BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

- **Modo Super:** Escoge un juego guardado y accede al menú de título de Bubble Bobble New. Presiona Derecha, R, Izquierda, L, Select, R, Select, L. El modo Super transformará los fondos de los escenarios, los enemigos e inclusó variará el final. Repite para volver al modo normal.
- **Bonus:** Introduce uno de estos nombres cuando consigas un récord. Al comenzar una nueva partida será con efectos guays.
- **Beer mug:** KTT
- **Flamingo:** STR
- **Fork:** SEX
- **Knife:** ...
- **Octopus:** TAK
- **Soda:** YSH

BUTT UGLY MARTIANS

- **Vidas ilimitadas:** Escribe KMIORMAO como password.
- **Armas y defensa al máximo y seis kits de reparación:** Introduce ALWMAA15.
- **Cuatro vidas extra:** Introduce IAGAW4EL.

CRASH BANDICOOT XS

- **Turbo.** Completa el juego para desbloquear el turbo. Presiona L durante el juego para activarlo.
- **Doble Salto.** Derrota a N. Gin en el "Boss stage" en el segundo nivel para obtener el doble salto.
- **Super voltereta.** Consigue todos los ítems del juego.
- **Tornado.** Derrota a Tiny en el "Boss stage", en el tercer nivel.
- **Nivel extra.** Completa el juego al 100%. Comienza otra vez, pelea con los jefes finales y gánales de nuevo a todos.



CT: SPECIAL FORCES

- **Personajes muy especiales:** Pon "0202" como contraseña.
- **Passwords:**

Nivel	Password
2	1608
3	2111
Final	1705

DARK ARENA

Códigos para nivel de dificultad Difícil:

- **LDNHGHNT.** Nivel 2
- **DBYFTHND.** Nivel 3
- **CSSRCNHT.** Nivel 4
- **HNSWLLSN.** Nivel 5
- **TSTRSTLR.** Nivel 6
- **STNDRDSW.** Nivel 7
- **LLRSCRSS.** Nivel 8
- **LNDTBTTL.** Nivel 9
- **SRCNHRDS.** Nivel 10
- **WFLLWRWR.** Nivel 11
- **RRKNGNWR.** Nivel 12
- **DNTFGHTW.** Nivel 13
- **CRRYSGNF.** Nivel 14
- **CRSSWRLR.** Nivel 15
- **DSFNGLND.** Credits

Códigos especiales:

- **KNGHTSFR.** Llaves.
- **LMSPLLNG.** Mapas.
- **THRBLDNS.** Armas.
- **NDCRSDRT.** Munición.
- **HLGNDSBR.** Salud.
- **NFTRWLLH.** Pasar de nivel. Ve a la pantalla del mapa y haz Select.
- **CRSDR.** En las opciones, desactiva los efectos y actívalos para oir uno elegido al azar.
- **S X N.** Modo dios

DINOTOPIA

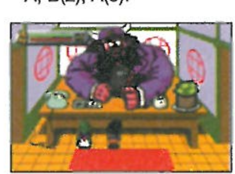
- **Seleccionar nivel:** Pulsa esta secuencia en la pantalla de título: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, A, Izquierda, Derecha, B. Pulsa entonces Start y visualiza los créditos. Espera a que acaben y te encontrarás en un complejo con escaleras. Cada una te llevará a los diferentes niveles.

DOOM

- **Traje antirradiaciones.** Pausa el juego, mantén L y R mientras pulsas B, B, A, A, A, A, A, A.
- **Modo Dios.** Pulsando L y R, presiona A, A, B, A, A, A, A, A.
- **Armas.** Igual, pero con A, B, B, A, A, A, A, A.
- **Invulnerabilidad.** Ya sabes, L+R y luego B, B, B, A, A, A, A, A.
- **Mostrar el mapa de la computadora.** Mantén presionados L+R y pulsa B, A, A, A, A, A, A, A.
- **Desbloquear modo "Berserk".** Pulsando L+R, presiona B, A, B, A, A, A, A, en pausa.

DOOM 2

- **Modo Dios:** Pausa el juego. Mantén L + R y presiona A (2), B, A (5).
- **Desactivar modo Dios:** De la misma manera pero A (2), B, A, B (4).
- **Mapa de la computadora:** Pulsando L+R, presiona B, A (7).
- **Traje antiradiaciones:** Presiona B (2), A (6).
- **Invulnerabilidad:** Prueba con B (3), A (5).
- **Berserk:** Ahora es B, A, B, A (5)
- **Todas las armas, ítems y llaves:** A, B(2), A(5).



DRAGON BALL Z

- **Invencibilidad:** Pulsa Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, B, A durante la canción de la intro.
- **Energía ilimitada:** Completa el juego. Empieza y ya verás qué ocurre.

DUKE NUKEM ADVANCE

- **Trucos:** Pausa el juego y, con L presionado, pulsa Izquierda, Arriba, A, Arriba, Izquierda, A, Start, Select. Ya verás qué trucos más monos.
- **Lanzar más de un "pipe bomb":** Elige el "pipe bomb", tira una, y luego pulsa y suelta Select.
- **Adiós Octobrains:** Cuando veas un Octobrain de lejos, utiliza el "Freeze Gun". Al caer congelados, se despedazan contra el suelo.

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION

Nivel	Password
Nivel 1-1	*7*MM14
Nivel 1-2	*3HMLI4
Nivel 2-1	R3*3M64
Nivel 2-2	R7H3L64
Nivel 2-3	*CH3L24
Nivel 3-1	*H*3M24
Nivel 3-2	R5*3MR4
Nivel 4-1	*3RM33P
Nivel 4-2	RHRM37P
Nivel 5-1	RC7M27P
Nivel 5-2	*9R33XP

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

- **All-Stars africanos:** Gana la copa internacional con cualquier equipo africano.
- **All-Stars americanos:** Gana con cualquier equipo americano.
- **All-Stars asiáticos:** Gana con cualquier equipo asiático.
- **All-Stars europeos:** Gana con cualquier equipo europeo.
- **All-Stars mundiales:** Gana con cualquier equipo.

LADY SIA

Niveles de Bonus
Si consigues un Perfect en cada nivel, tendrás un especial de bonus.

MEDABOTS AX

- **Gang Rubberobo:** Después de vencer a todos tus contrincantes en el torneo Medabot, espera a que acaben los créditos. Verás que alguien te roba el trofeo. Entonces podrás retar al Rubberobo Gang en los lugares normales (la factoría, el bosque, etc.) y conseguir sus Medaparts. Hay lugares en los que te encontrarás a los cuatro capitanes Rubberobo. Seaslug, uno de ellos, utiliza el Megaemperor, que tiene un poder de disparo y una armadura bestiales.
- **Arcbeetle:** Tras vencer a los Rubberobos, conseguirás a Arcbeetle, el Medabot de Space Fighter X. La parte de la cabeza sólo se usa dos veces por combate.
- **Victorias fáciles:** Durante una batalla, ve a una esquina superior y pulsa Abajo para cargar el especial. Una vez lleno, pulsa Select junto a tu rival para hacerle pupita de la buena. Repítelo las veces que sea necesario.
- **A volar:** Puedes usar las Medaparts Red Tail o Wanafly Legs. En las peleas, pulsa dos veces arriba con alguna equipada para volar por el escenario. Para bajar, pulsa dos veces abajo.



MORTAL KOMBAT ADVANCE

Nuevos luchadores

- **Human Smoke.** Completa en "Warrior".
- **Motaro.** Completa en "Master".
- **Shao Kahn.** Completa en nivel "Supreme Master".

NBA JAM 2002

- **Las pistas de la playa y en plena calle:** Introduce LHNGGDBLBJGT.
- **Playoffs:** Introduce MKJLBFQBLDGH.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE



- **Fatalities:** Para realizar los fatalities recuerda que debes estar en modo fatality. Para ello pulsa L y, a continuación, Atrás, Abajo, Adelante, A.
- **Frost:** Pulsa Abajo (2), A.
- **Jax:** Pulsa Arriba (2), A.
- **Kano:** Pulsa Atrás (2), Adelante, A.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo(2), B.
- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, B.
- **Li Mei:** Pulsa Abajo, Arriba, A.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás (2), A.
- **Scorpion:** Pulsa Adelante, Atrás, A.
- **Shang Tsung:** Pulsa Arriba, Abajo, Arriba, A.
- **Frost:** Pulsa Abajo (2), L.
- **Jax:** Pulsa Adelante(2), L.
- **Kenshi:** Pulsa Abajo, Atrás, L.
- **Kitana:** Pulsa Abajo, Arriba, L.
- **Kung Lao:** Pulsa Adelante, Atrás, L.
- **Li Mei:** Pulsa Arriba (2), L.
- **Quan Chi:** Pulsa Atrás, Adelante, Izquierda.
- **Scorpion:** Pulsa Atrás (2), L.
- **Sonya:** Pulsa Abajo, Adelante, L.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba, Abajo, L.
- **Sonya:** Pulsa Atrás (2), B.
- **Sub-Zero:** Pulsa Arriba (2), A.

RAYMAN ADVANCE

- **99 Vidas.** Pausa e introduce Izquierda, Derecha, Abajo, Derecha, Izquierda, R.
- **Movimientos especiales.** Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Arriba, L.
- **Invencibilidad.** Pausadito: Derecha, Arriba, Derecha, Izquierda, Derecha, R.

SONIC ADVANCE

- **Consigue que Tails te siga durante todo el juego.** En la pantalla de selección de personaje, resalta a Sonic, luego a Tails y pulsa Abajo. Lo siguiente es resaltar a Knuckles y pulsar L. Para finalizar, resalta a Amy y pulsa R. Vuelve a Sonic y presiona A.

SPY HUNTER

- **Desbloquear el modo Arcade.** Introduce como nombre EDACRA, y a liquidar enemigos.

SPYRO: SEASON OF FLAME

- **Vidas ilimitadas:** Presiona Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha (3), Arriba, Abajo, B en la pantalla de título.
- **Spyro Azul:** Arriba (4), Abajo, Izquierda, Derecha, Abajo, B en la pantalla de título.

STAR WARS: EL ATAQUE DE LOS CLONES

Passwords Padawan.

- Nv. 2. BKDGGL (7 vidas)
- Nv. 3. BLFGHT (8 vidas)
- Nv. 4. BLGGDT (8 vidas)
- Nv. 5. BKHGFL (7 vidas)
- Nv. 6. BKKGCL (7 vidas)
- Nv. 7. BKLGSL (7 vidas)
- Nv. 8. BMMGTS (9 vidas)
- Nv. 9. BMNGQS (9 vidas)
- Nv. 10. BMPGRS (9 vidas)
- Nv. 11. BLQGNT (8 vidas)

YOSHI'S ISLAND

- **Juegos de Bonus:** Mientras pulsas Select, presiona L (2), B, A, R en la pantalla de selección de nivel. Una lista de "jueguecillos" aparecerá. Si ganas el juego seleccionado, obtendrás un bonito premio.
- **Niveles de Bonus:** Tras completar el juego aparecerá un nivel extra en cada mundo. Finaliza los ocho niveles de cada uno con un 100% para desbloquear un noveno nivel en todos.



CONSOLA GAME CUBE MORADA
+ SUPERMARIO SUNSHINE
+ MEMORY CARD 59
+1 JUEGO A ELEGIR



CONSOLA GAME CUBE MORADA
(Negro o Morado)
+1 JUEGO A ELEGIR

AHÓRRATE 44,95

199

JUEGO GRATIS

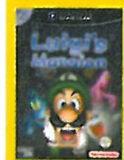
EXCLUSIVA Centro MAIL

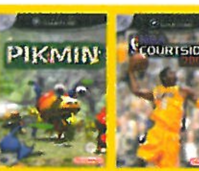
¡! ¡Y LLÉVATE CON CUALQUIERA DE NUESTROS PACKS ESTA FANTÁSTICA MOCHILA DE REGALO!

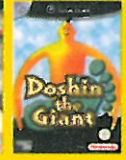
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA 3.000 MOCHILAS

Un juego ¡GRATIS!

Elige uno de estos juegos y llévatelo GRATIS al comprar tu Pack o Consola GameCube.



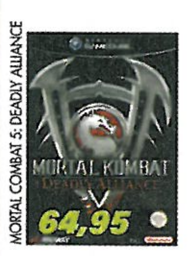





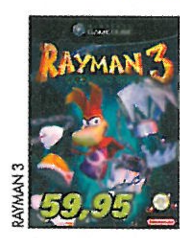




MORTAL COMBAT 5: DEADLY ALLIANCE



RAYMAN 3



DAKAR 2
59,95

Compra DAKAR 2 y llévate un DVD con las mejores imágenes del Dakar 2002 de REGALO

VEXX
3D
59,95

Reserva VEXX y llévate un CUADERNO con PORTADA 3D de REGALO

ETERNAL DARKNESS

DISNEY'S MAGICAL MIRROR





MARIO PARTY 4
44,95

SUPER MARIO SUNSHINE
44,95

CRASH BANDICOOT: VENG. DE CORTEX




DIE HARD: VENDETTA





SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY




THE SCORPION KING
29,95

GAME BOY ADVANCE NEGRA
+ POKÉMON ORO O PLATA



GAME BOY ADVANCE AZUL TRANSPARENTE
+ SUPER MARIO AVD. 2



GAME BOY ADVANCE PLATINUM
+ HARRY POTTER
Y LA CÁMARA SECRETA





Nuevas tiendas

CÓRDOBA
Córdoba C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n
CORUÑA
Santiago de Compostela C.C. Area Central.
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas C.C. El Muelle
ZARAGOZA
Zaragoza C.C. Augusta. Avda. de Navarra, 180, 1-50

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
- C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Füster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 864
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
• C/ Bolseria, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Perares, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberà del Vallès C.C. Baricentro. A-18, Sor. 2 ✆937 192 097
Hospitalet C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataro Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CIUDAD REAL
Ciudad Real C.C. El Parque-Eroski
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
CORUÑA
Ferrol C.C. Odeón, Pol. Ind. A Gándara.
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Moreria, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPÚZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29, Punta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada, L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III) L. 158 ✆916 194 424
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 297
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
Karrantza C.C. Max Center. Barrio Kareaga, s/n local A-21
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 15 de febrero al 15 de marzo.

pedidos por internet www.centromail.es

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡MENUDO BOMBAZO!

METROID PRIME

Vive con nosotros uno de los lanzamientos clave de 2003. Lo hemos jugado día y noche y hemos capturado las mejores pantallas.

ESPECIAL DE POKéMON CRISTAL

Atención fans, jugones, recién llegados, todo el mundo, un poquito de atención. El mes que viene, en la **Revista Pokémon, la única guía maestra para terminar Pokémon Cristal.** Trucos y claves para avanzar y hacerse con todos.



PHANTASY STAR, "ONLINE"





A ver cómo se te queda el cuerpo cuando te enseñemos de arriba abajo el primer título para GameCube diseñado para jugar a través de Internet.

PROBAMOS LA GAME BOY ADVANCE SP

Te contamos todos los detalles de la nueva portátil de Nintendo. Un diseño como éste, una pantalla con luz, tanta elegancia... no se merecen menos. Pues eso, la destripamos.



Y ADEMÁS...

- No te pierdas los avances de **Burnout 2 y Soul Calibur 2**.
- Llegamos hasta las zonas más secretas de **Zelda the Wind Waker**.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.



Ahora al comprar tu Nintendo GameCube



elige uno de estos juegos* totalmente gratis



* Promoción válida desde el 1 de febrero hasta el 15 de marzo de 2003. Cada establecimiento dispone de un número limitado de cada título. Si el juego que quieres está agotado deberás elegir otro entre los disponibles.





Life's a game
www.nintendo.es